研究所：《口袋妖怪 X·Y》后续研究（1）
研究所：口袋妖怪详尽分析——新御三家登场
研究所：全28只MEGA进化口袋妖怪初分析
抽奖活动继续进行



口袋玩家

POKéMON

VOL.72



《口袋玩家》72辑
幸运大抽奖

一等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（大）



塞伊米 1名

二等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（中）



小球獭 1名



叶精灵 1名

三等奖
口袋妖怪毛绒挂饰



藤叶蛇 1名



草冠猴 1名

幸运奖
口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



铃铃铛 1名



三蜜蜂 1名



土台龟 1名

参与方式

只要在2014年1月25日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在74辑公布。

《口袋玩家》70辑中奖名单

一等奖：1名
正版游戏《口袋妖怪 Y》



东莞市 祁智炜

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

鞍山市 徐鹤持
北京市 张剑

三等奖：2名
口袋妖怪毛绒玩偶（小）

江门市 冯名浩
天津市 姜乃元

幸运奖：3名
口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

广州市 缪浩博
上海市 吕昊
无锡市 王若愚

《口袋妖怪X·Y》后续研究（1）

努力值速刷攻略、超级训练全攻略
连锁与闪光精灵、孵蛋规则详解
卡洛斯地图、全国图鉴精灵蛋组列表
野生精灵击倒努力值及出现地点

研究所 P067





口袋妖怪详尽分析——新御三家登场

《口袋妖怪详尽分析》第六世代篇章全面开启！本辑全面分析重铠鼠、魔法狐和上忍蛙这御三家。



研究所 P138

全28只MEGA进化口袋妖怪细分析



以第六世代《X·Y》登场的28种MEGA精灵作为主角，来奉上MEGA精灵的第一手全面分析！

研究所 P158

口袋妖怪四格学园

《口袋妖怪》四格系列最新篇连载开始！

口袋漫画 P095



口袋玩家

VOL.72目录



口袋新闻站

口袋新闻站 4

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 16

专题企划

口袋妖怪原型探析——卡洛斯的海洋口袋妖怪 22

专题企划

木之实的故事——树果原型小揭秘（14） 28

口袋漫画

Pokemew 青之救助队——乐园 36

PM海贼团——XY紧急突入 57

全彩四格大百科 62

口袋妖怪四格学园 95

口袋妖怪DP物语 102

《神奇宝贝特别篇》四十一卷简介（下） 120

研究所

《口袋妖怪 X・Y》后续研究（1） 67

- 努力值速刷全攻略 68
- 超级训练全攻略 70
- 连锁与闪光精灵 75
- 孵蛋规则详解 77
- 卡洛斯地图 79
- 野生精灵击倒努力值及出现地点 82
- 全国图鉴精灵蛋组列表 88

口袋妖怪详尽分析——新御三家登场 138

全28只MEGA进化口袋妖怪初分析 158

口袋周边

立体口袋妖怪图鉴一览 122

CONTENTS

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——暗黑篇（1） 132

精灵中心

精灵中心 180

口袋自由谈

我的口袋梦 186

口袋画廊

口袋画廊 190

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（9） 191

轮回 202

秘境之王（3） 214

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、宠物小精灵BW2 OVA

1.丹特与小刚！暴鲤龙的逆袭！

二、宠物小精灵AG

10.怪奇！木果兽宅第之谜！

11.黑毛犬和皮皮犬，神秘的进化！

12.顶叶兽和花店三姐妹！

13.宠物小精灵竞技赛！黄蝶的华丽战斗！





《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

活动　“JUMP大集会”将举办口袋对战活动

由《少年JUMP》杂志社举办的一年一度的“JUMP大集会”又将在12月21日～12月22日期间开幕啦。本次活动同样是在千叶县的幕张国际展览馆举行，在举办众多动漫相关活动的同时，JUMP官方也为“《口袋妖怪》系列”的玩家们准备了一场特别的“《口袋妖怪 X・Y》对战祭 in JUMP大集会”活动。玩家们如果能在这场对战活动中取得三连胜的好成绩的话，届时还将有机会在现场挑战冈本信彦、椿姬彩菜、山本博等来自《口袋妖怪收服 TV台》节目的嘉宾哦。





声優 岡本信彦



タレント 椿姫彩奈



芸人 山本博(ロバート)

周边　丸美屋口袋系列食品推出XY新包装

随着《口袋妖怪 X・Y》的发售，日本丸美屋食品公司从11月上旬开始也更新了旗下众多口袋妖怪相关产品的包装，无论是茶泡饭、咖喱饭还是方便面，今后在它们的包装上都可以看到针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙等新精灵的图案了。另外，丸美屋公司也在产品的新包装内附送了印有新精灵插画的“口袋妖怪收服贴纸”，全套共有20款，每份商品随机附带一种。







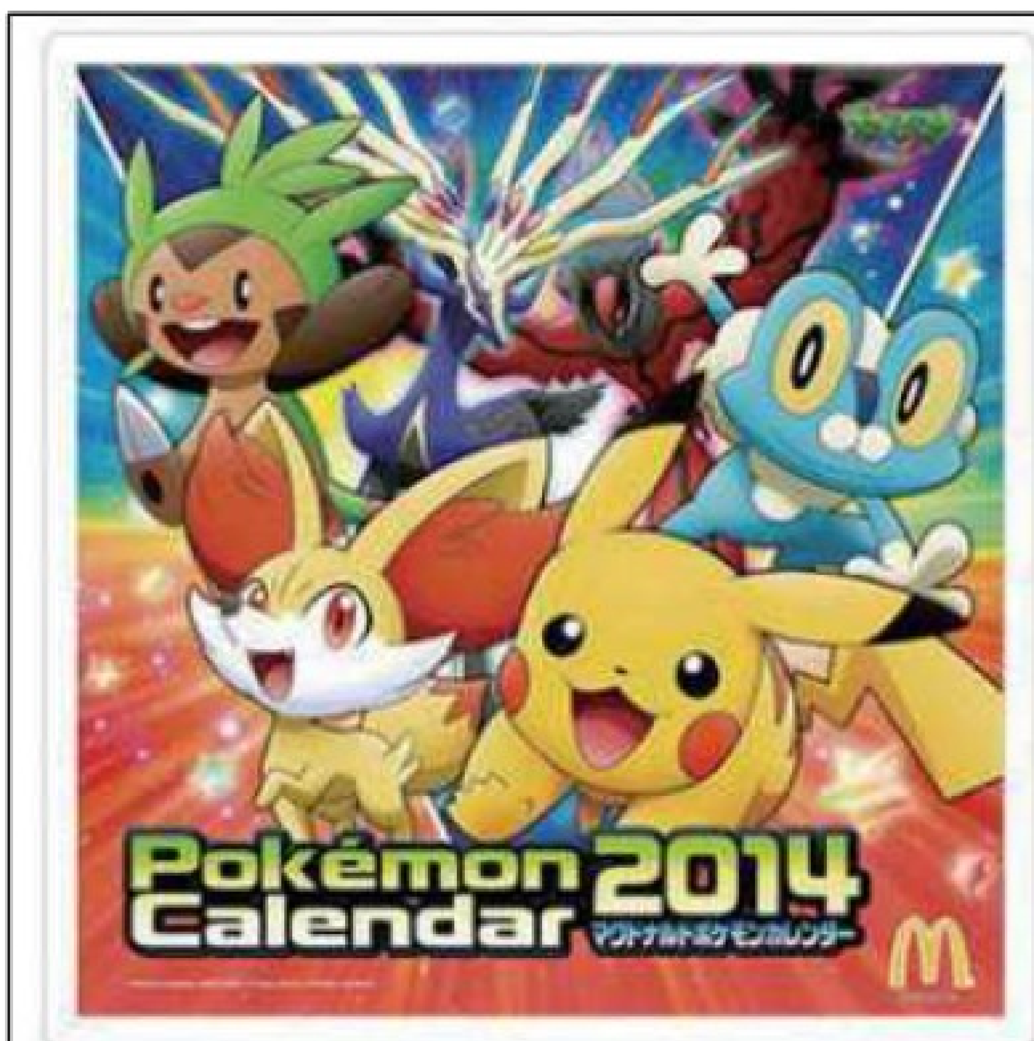
游戏 《X·Y》版PGL上线

在经过了一段时间的升级调整后，对应《口袋妖怪 X·Y》的新版PGL在10月18日正式上线了。目前大家登录网址“3ds.pokemon-gl.com”就可以进入《X·Y》版PGL网站，而《B·W》版的PGL将在2014年1月14日以后停止运营，完成升级换代工作。



周边 卖当劳“口袋妖怪年历2014”发售

从11月1日开始，日本卖当劳公司每年都会定期发售的“口袋妖怪年历”又在其连锁店内登场了。由于本次年历正好赶上了《口袋妖怪 X·Y》的发售，所以年历上的众多精美插画的主角也都以针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙、泽尼亚斯、伊维塔尔等第6代精灵为主。另外，在年历中还附带有很多不同图案的贴纸，玩家们可以把它们当报事贴来用。想要购买年历的顾客现在只要在卖当劳店内点餐时另外支付350日元就可以把这本“口袋妖怪年历2014”带回来了。





卡片 “《口袋卡片XY》系列”第一弹商品发售

11月8日，全新的“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的第一弹商品正式在日本上市。首批推出的产品是游戏的入门级套装《口袋妖怪卡片游戏XY 新手卡组》和《口袋妖怪卡片游戏XY 新手卡组 for girl》。套装内除了有三套XY系列的新卡组以外，还有对战桌布、硬币、受损值筹码、教程DVD等众多卡片对战相关的配件，可谓一套在手、入门无忧。另外，口袋妖怪官方还在11月15日发售了另外两款入门套装《口袋妖怪卡片游戏XY 新手卡组DX》和《口袋妖怪卡片游戏XY 新手卡组DX for girl》，这两款套装相当于新手卡组的豪华版，在普通版的基础上又增加了卡片保护套、卡组保护盒等配件，而且整个套装的包装也是漂亮的手提箱样式。









活动 口袋官方手机网站推出“新精灵特集”

从11月1日开始，口袋官方手机网站“口袋妖怪广场”内的主题特集变更为全新的“新精灵特集”。伴随着《口袋妖怪 X·Y》的发售，游戏中登场的众多卡洛斯地区的新精灵们也逐渐为玩家们所熟知，现在只要用手机登录到“口袋妖怪广场”内，玩家们就可以将带有泡泡蛙、仙精灵、天线鼠等新精灵图案的手机壁纸、邮件表情、待机画面等统统下载到自己的手机中去。



卡片 《口袋卡片XY》新扩充包即将发售

随着《口袋妖怪卡片游戏XY》入门套装的发售，“《XY》系列”的全新扩充包也将于12月13日登场。新扩充包的名称为《X收集》与《Y收集》，两者分别以《口袋妖怪 X·Y》中的封面主题精灵泽尼亚斯和伊维塔尔为主题，而在电子游戏版中新加入的仙属性也即将随着新扩充包的发售而在卡片游戏中首次登场。另外，从12月13日开始，口袋妖怪官方还将和《Corocoro Comic》杂志联合举办促销活动，玩家们只要在商店内购买1000日元以上的卡片相关商品，就可以获赠一张带有《Corocoro Comic》杂志标志的限定闪光卡片，全套共计4款。







活动 选购“口袋欢乐套餐”获赠托球游戏套件

11月19日～12月18日期间，日本7-11公司旗下的Dennys和Famil两大连锁餐厅共同开展了订购套餐赠送“口袋托球游戏”的活动。在活动期间，顾客们只要在餐厅内选购“口袋妖怪欢乐套餐”就可以获得一套印有皮卡丘、针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙等精灵图案的托球游戏套件。



活动 “口袋妖怪冬季嘉年华”将在岩手县、福岛县举行

口袋妖怪官方宣布，12月1日~12月7日期间将在日本岩手县的岩手产业文化中心和福岛县的Big Palette福岛商场两地分别举办名为“口袋妖怪冬季嘉年华”的活动。届时在会场内将举行口袋摄影会、口袋舞台秀、圣诞树许愿等活动，另外，原本只在日本各地的旅游商店内限定销售的“口袋妖怪当地系列”周边本次也将在活动会场内集中销售。

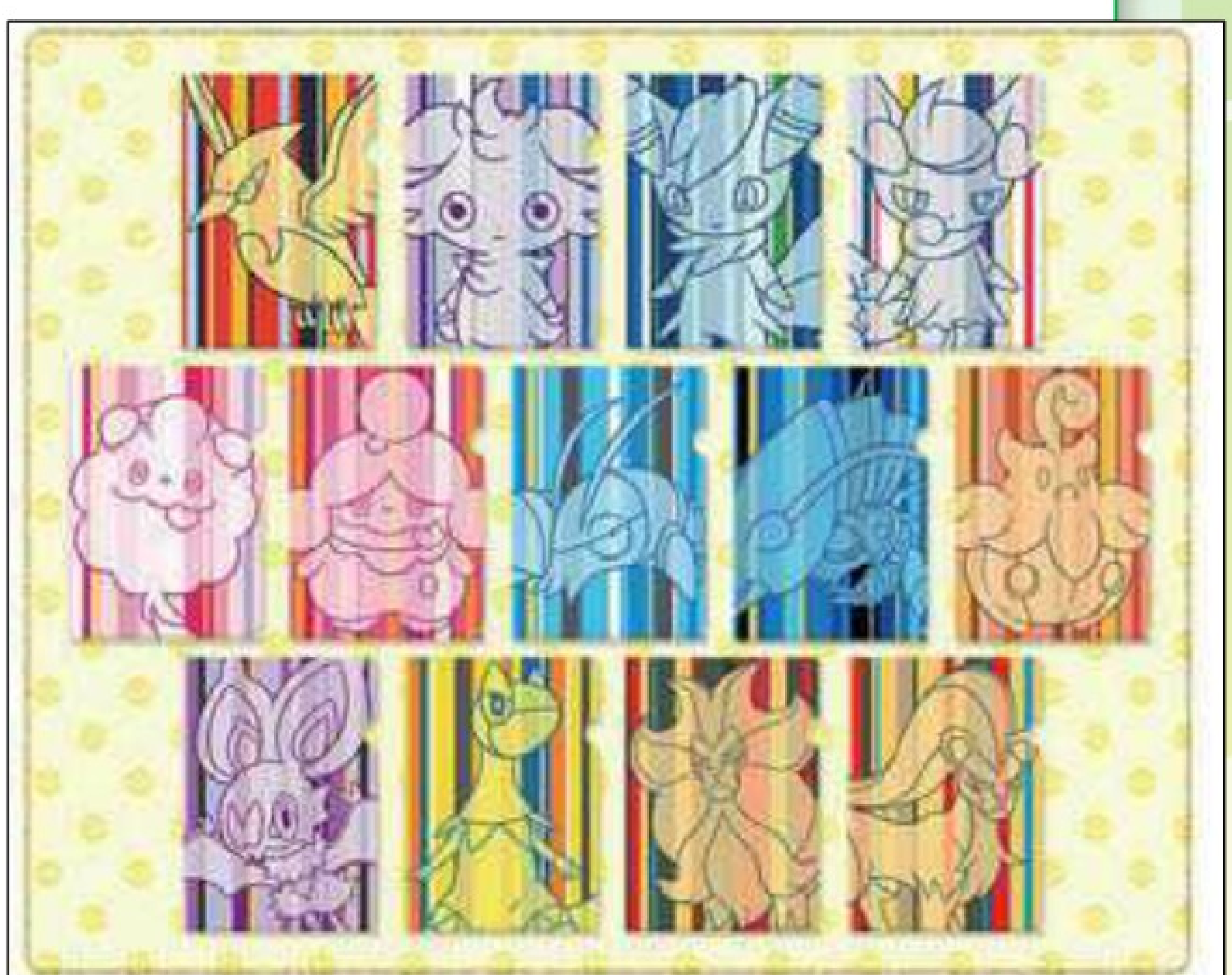




周边 《X·Y》主题文件夹第三弹、第四弹上市

继“《口袋妖怪 X·Y》主题文件夹”的第一弹、第二弹商品分别在10月中旬和11月上旬发售后，如今口袋妖怪官方又推出了系列第三弹、第四弹的多款产品。其中，第三弹文件夹共有天线鼠、芳香鸟、小暴龙、冻土龙等11种款式，已经在11月中旬上市。而第四弹文件夹共有神秘猫、舔舔糖、小鬼南瓜、水枪虾等13种款式，也即将在11月30日发售。“《口袋妖怪 X·Y》主题文件夹”系列除了可以在日本各地的口袋妖怪中心内买到以外，也可以在日本亚马逊网站的“口袋商店”专区内购买。

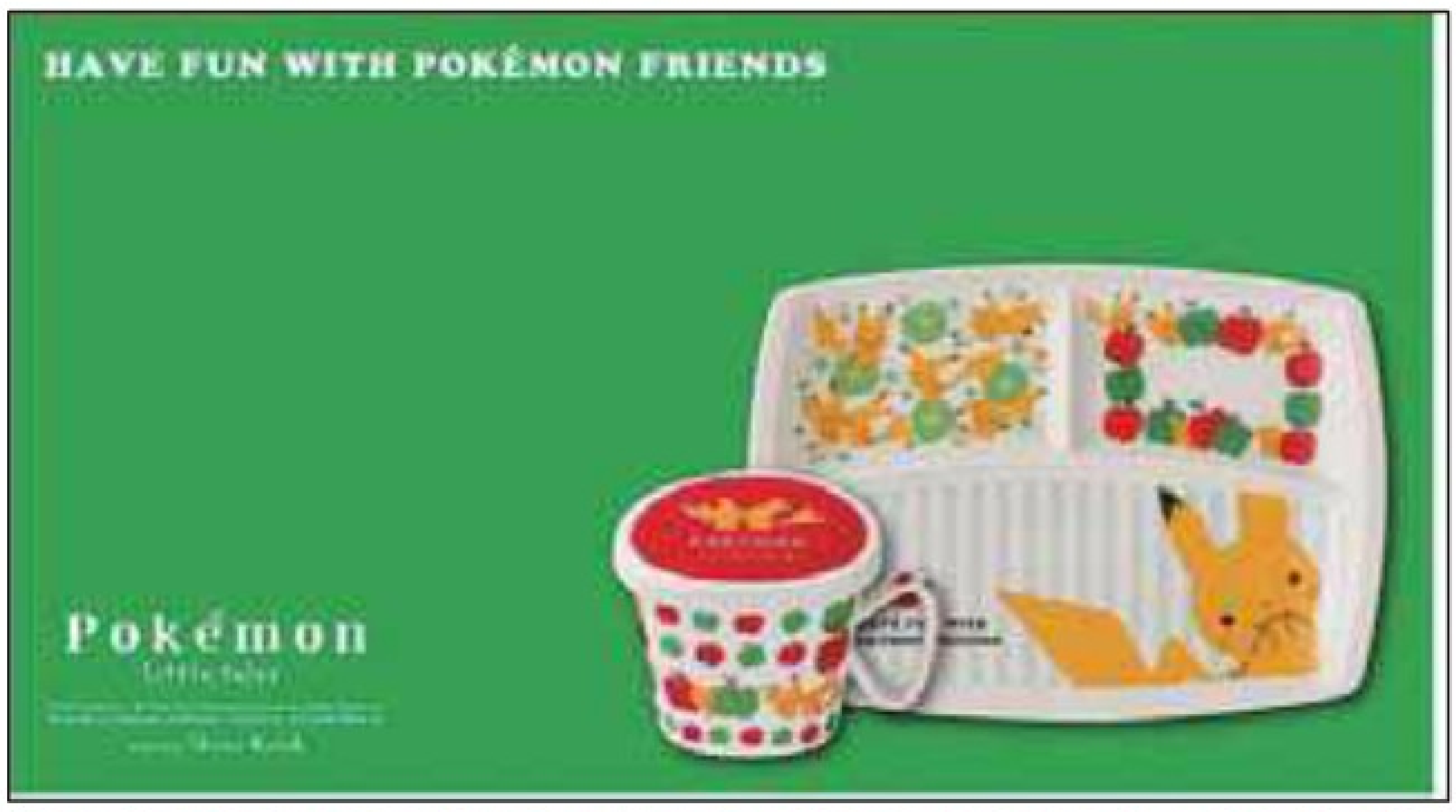




周边 “口袋妖怪小故事”系列周边公布新商品

由时尚设计师加藤真治与口袋妖怪官方合作推出的“口袋妖怪小故事”系列周边在11月底发售了，而就在发售日之前的11月15日，口袋官方又发布了几款该系列的新产品，这其中包括下午茶套装、餐盘、抱枕以及雨伞等，这几款新商品将连同10月份公布过的手提包、明信片、眼镜盒、钥匙扣等商品一同在11月30日发售。









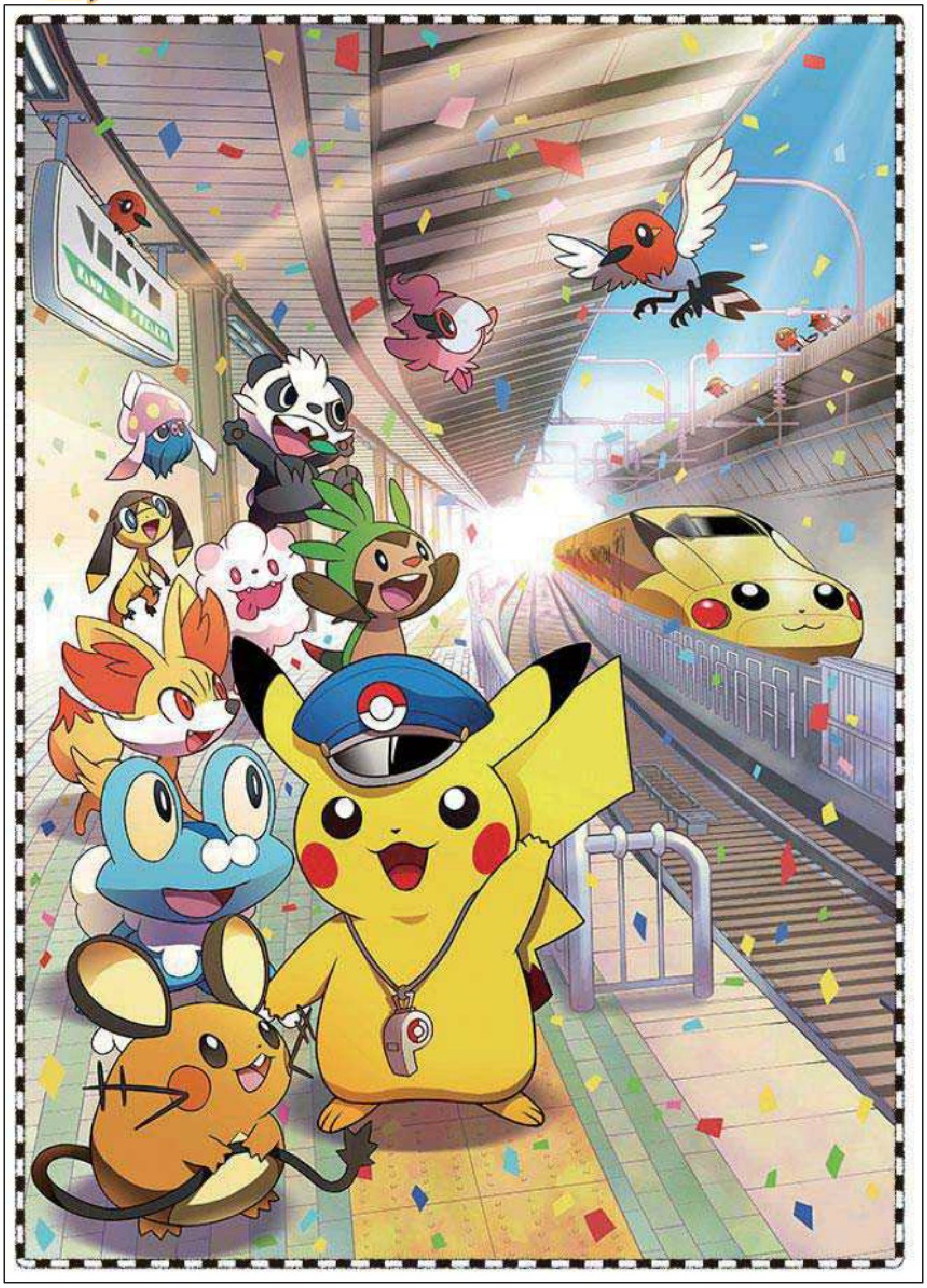
活动 购买口袋果汁饮料赢取抽奖机会

11月1日，日本大德（Dydo）饮料公司为旗下的口袋妖怪主题果汁饮料开展一次促销抽奖活动。在活动期间，顾客们只要在商场内购买口袋果汁饮料满250日元就能得到一张抽奖券，然后再将奖券寄给官方，这样就可以参加抽奖了。本次抽奖活动总计有2050个中奖名额，中奖者们将有机会赢得《口袋妖怪 X・Y》游戏卡带、“精灵收集”系列模型以及口袋主题手提袋等奖品，本次活动将截止到2014年1月31日结束。





事件 ●首家口袋周边小型专卖店“口袋妖怪商店”即将开张●



从12月9日起，口袋妖怪官方在位于东京千代田区的东京地铁站一号街内即将开设“口袋妖怪商店”的第一家实体店铺——“口袋妖怪商店 东京站店”。所谓的“口袋妖怪商店”是由口袋官方近期所规划的一种同样以销售口袋相关周边为主的专卖店，只是规模上要比口袋妖怪中心小一些，可以视为是对口袋中心覆盖范围之外的一种补充。此前口袋官方也已经联合日本亚马逊购物网在其网站内开设了名为“口袋妖怪商店”的虚拟店铺，将一些口袋中心内热卖的商品搬到网上销售，此举也获得了很多玩家的好评。此次口袋官方又将这一模式以实体店的形式继续推广，而首选的第一家店址就选在了人员流动量极大的东京地铁站内。同时，为了庆祝东京站店的即将开张，口袋官方也已经准备好了一批属于该店铺的限定商品供玩家们选购。在限定商品的主题插画上，皮卡丘将化身为铁道站长向众多玩家们问好，而在徽章、挂件、绒毛玩具、曲奇饼干礼盒等众多纪念商品上，同样也将出现皮卡丘站长的身影。









活动 口袋中心11月末起举办圣诞节庆祝活动



口袋妖怪官方宣布，11月30日～12月25日期间将在日本各地的口袋中心内举办“口袋妖怪中心圣诞节欢乐聚会”活动。届时，每位前来参与活动的玩家都可以在现场免费领取一顶皮卡丘耳朵形状的派队帽。而Takara Tomy和万代两家公司也将为各自旗下的口袋玩具进行促销，玩家们无论是购买Takara Tomy的“精灵收集”系列模型还是万代的“口袋拼装”系列模型都有额外的赠品相送。





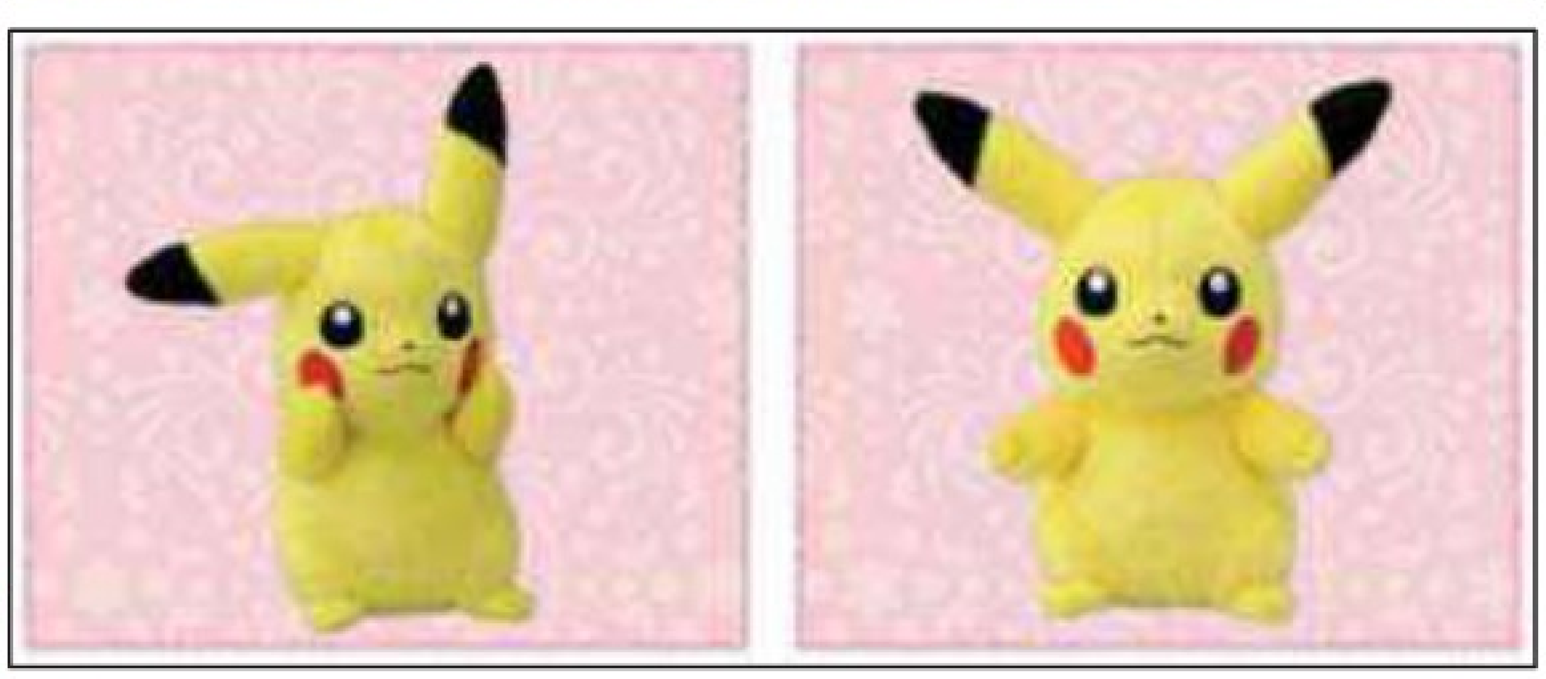
周边 口袋中心发售多款精美绒毛玩具

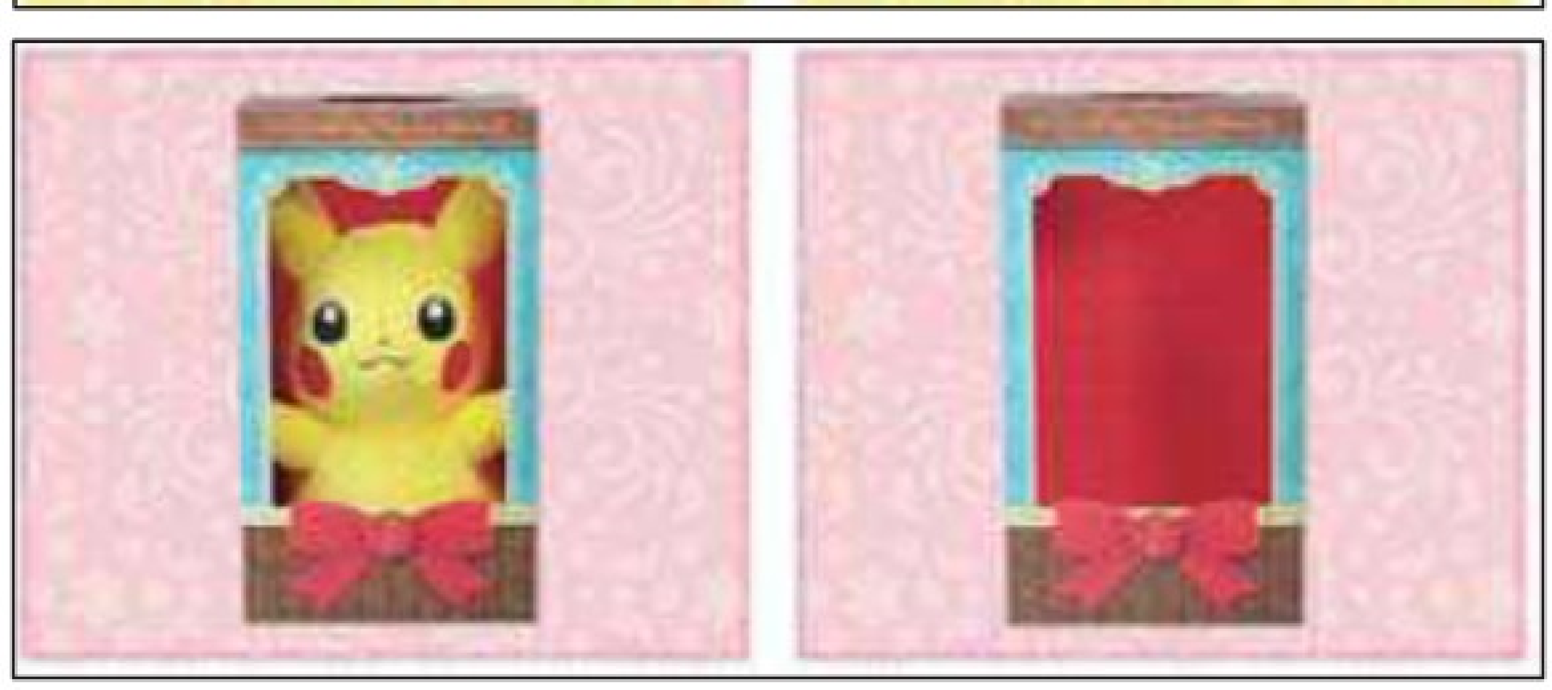


11月22日，一批以《口袋妖怪 X・Y》中新登场的精灵为造型的绒毛玩具在口袋妖怪中心内发售，它们共有天线鼠、小火狮、魔乌贼、舔舔糖、挖地兔5种款式。另外，还有一款等身大尺寸的皮卡丘绒毛玩具也已经于11月16日在口袋中心发售了，并且口袋中心还为购买这款绒毛玩具的前500名顾客额外赠送了一个精美的包装礼盒。









活动 鼓励新手玩家体验《口袋妖怪X·Y》，官方推出特别促销活动



口袋妖怪官方宣布，2013年11月30日～2014年1月13日期间，为了鼓励从来没有接触过“《口袋妖怪》系列”游戏的玩家们来体验《口袋妖怪 X·Y》，将在日本各地的口袋妖怪中心、Tsutaya、玩具反斗城、Apita、永旺、平和堂等商店的游戏销售部门开展名为“口袋妖怪入门冲刺”的促销活动。在活动期间，玩家们只要购买两张《口袋妖怪 X·Y》游戏卡带，就可以获得一张1000日元额度的任天堂点数卡作为赠品，购买一台3DS主机加上一张《口袋妖怪 X·Y》游戏卡带的话可以获得一本攻略本《口袋妖怪 X·Y官方指导手册精选版》作为赠品；而如果是购买了3DS主机再加上两张《口袋妖怪 X·Y》游戏卡带，就可以同时得到1000日元任天堂点数卡和《口袋妖怪X·Y官方指导手册精选版》了。

周边 “口袋妖怪时代”系列周边新增多款新产品

人气周边“口袋妖怪时代”系列的第6弹从11月22日开始正式在口袋妖怪中心内发售了。而就在首批商品推出后不久，官方又追加了iPhone 5手机保护壳、棉布拖鞋以及文件袋等多款新产品。





事件 Cote D'azur卡啦OK店XY主题包间登场



从11月15日开始，日本卡啦OK量贩店Cote D'azur为了纪念《口袋妖怪X・Y》的发售，将其开设在仙台、东京和京都的三间口袋妖怪主题包间都重新进行了布置，升级为了全新的“XY”式样。



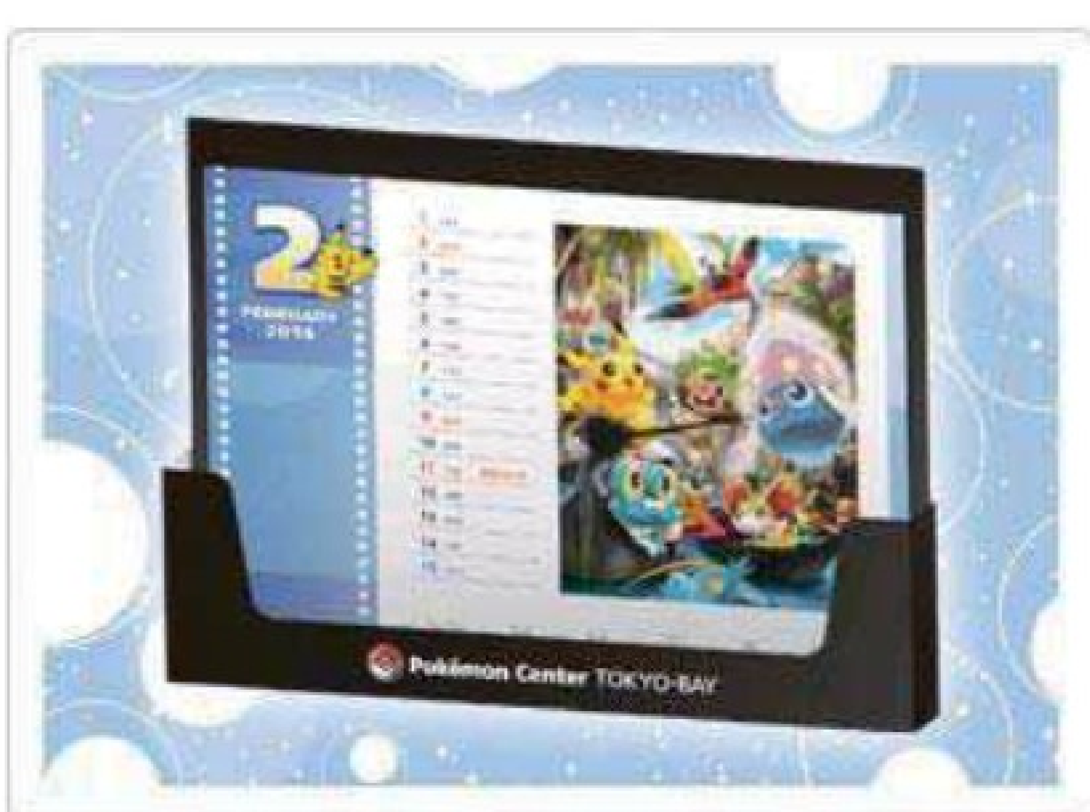


活动 东京湾店口袋中心开展月历赠送活动

口袋妖怪中心东京湾店为了庆祝其店铺的新开张，从2014年1月6日开始一直到2014年的年底，将启动为期一年的月历派送活动。在活动期间，顾客们只要在东京湾店内购买任意物品就可以免费领取一份月历，而且月历上的插画每隔半个月还会更换一次，全年共有24种。



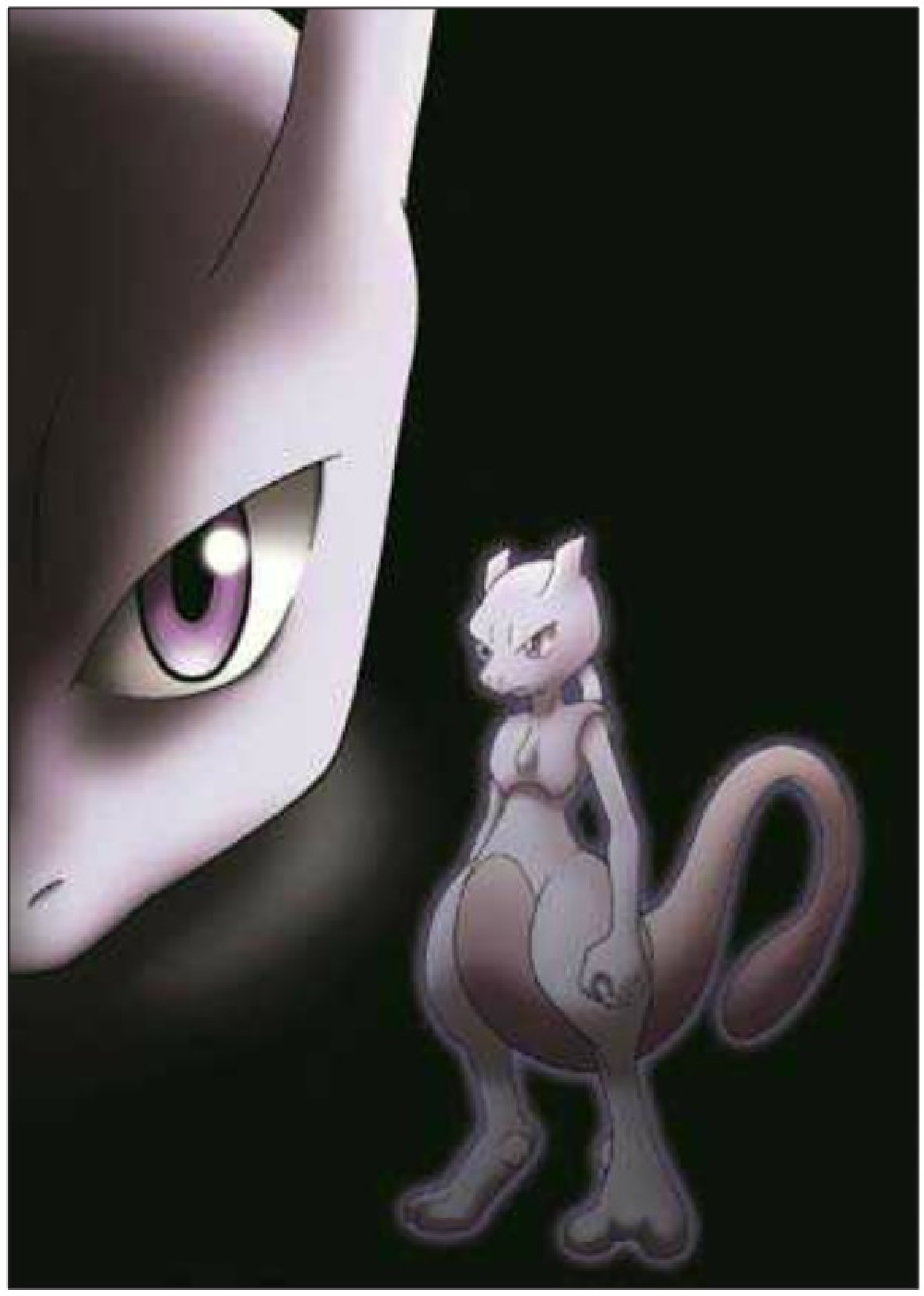




电影 2013年剧场版BD、DVD即将发售

日本出版公司Media Factory株式会社近日宣布，剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的BD和DVD影碟将在12月18日发售。本次发行的影碟除了普通版以外，还新增了一款“超梦特别版”。在特别版中除了收录有普通版全部内容之外，还另外收录了第一部剧场版《超梦的逆袭》、TV动画版第63话《常磐道馆！最后的徽章！》以及TV特别篇《超梦！我就在这里》、《超梦 觉醒的序章》等与超梦有关的所有剧集。





游戏 欧美“口袋银行”收费标准公布

继日版“口袋妖怪银行”公布其收费价格为每年500日元以后，欧、美、澳各地的口袋妖怪官网也在11月下旬相继公布了各自的收费标准。据悉，北美地区的年费为4.99美元；欧洲地区的年费为4.99欧元，英国由于不使用欧元所以单独定价为4.49英镑；澳大利亚的年费为6.5澳元；新西兰的年费为8.5美元。从12月15起，“口袋妖怪银行”就将正式上线，官方还为每位玩家提供了30天的免费试用期。



动画 TV版片头新主题曲CD发售

日本歌手游助的新单曲《V/时薪850日元的圣诞老人》将于12月4日发售，在该CD中将收录口袋TV版动画《口袋妖怪XY》的片头主题曲《V》。





事件 口袋中心横滨店举办XY游戏见面会



11月16日，在口袋妖怪中心横滨店内举办了一场《口袋妖怪 X·Y》主题的玩家见面会，来自于Gamefreak的增田顺一（《口袋妖怪 X·Y》开发导演）和景山将太（《口袋妖怪 X·Y》音乐导演）也来到现场与众人互动。在见面会上，增田和景山谈到了很多开发游戏过程中的趣闻和小秘密，另外也公开了一些游戏的设定资料。此外，作为开发组音乐团队的成员，景山将太也在现场用电子琴演奏了多首游戏中的配乐。







首藤刚志谈《口袋妖怪》

文/首藤刚志 译/库玛

第8回 在《口袋妖怪》的庆功宴上

在《口袋妖怪》（以下简称《口袋》）的节目开始后，我们举行了庆祝派对，也就是通常所说的庆功宴。在庆功宴上担任火箭队武藏、小次郎和喵喵的声优们干劲十足，这让我留下了很深的印象。

在游戏中火箭队虽然也有登场，但他们只是单纯的反派角色而已。每当他们登场时，有的玩家们甚至会怀疑这与之前的火箭队是不是同一个角色。当然了，在游戏中火箭队并不是像动画那样被设定成男女两人外加一只猫的组合。动画版火箭队中的角色——武藏、小次郎以及喵喵都有着他们独特的个性，这可以说是动画版《口袋》的一大原创要素。而小智、小霞、小刚和皮卡丘因为是主人公，再考虑到动画版《口袋》的主要收视群体是小孩子，就不得不把他们设定成了一种更让人容易理解的性格。虽然个性突出的主人公会让作品更有特色，但为了引起孩子们的共鸣还是让主人公的性格简单明了为好。动画中的反派和竞争对手的性格设定也是遵照这一原则，总之，越容易让观众理解越好，但《口袋》就变成完全幼儿向的作品了。



▲个性十足的火箭队可谓《口袋》中的灵魂人物，甚至有时会掩盖主角的光芒。

对青少年来说《口袋》的动画会显得比较幼稚，陪着小孩子看动画的大人也会因为内容过于浅显而提不起观赏兴趣，这样的话，《口袋》的动画就无法让所有人都觉得有意思了。因此我们在制作时会希望将其制作成既能让小孩子乐在其中，又能满足青少年和大人们的观赏要求的作品。并且我个人也觉得儿童向的动漫作品本来就应该像那些优秀的绘本或者童话故事一样让大人也提起观看的兴趣。事实上，就连我自己在写动画剧本时也没有将视听对象限定为小孩子，我希望自己的作品也能同时吸引大人这个群体。总之我希望自己所写的是包含着我个人的感性、让观众各有所思并乐在其中的剧本，并且其中还会融入一些我自己也在思考的内容。到了我这个年龄，就不会想写那些浪费时间的动画剧本了。因此，对于《昔日回忆》和《漫画 开始的故事》这两个看上去就是儿童向的系列作品，我都在其中尽量加入了能提起大人求知欲望的内容，可谓诚意十足。

在写作《口袋》动画剧本之初，我们

就在思考如何让小孩及大人都能接受这部作品。当时提出的一个想法就是让主人公在精神上不断成长，并与各种各样的口袋妖怪在旅途中相遇，但我们担心倘若动画放映一年半后就会有年龄较小的观众开始跟不上主人公的成长进度了。在对此进行反复讨论后，我们还是决定动画的放映至少要坚持一年半。对于目前已放映十年有余的《口袋》动画，我实在是打从心底佩服不已。



▲《昔日回忆》中的内容多取材世界各地的传说。



▲《漫画 开始的故事》是一部描写小孩子身边的事物的起源与历史的动画作品。

动画版的《口袋》在不知不觉中减少了其中迎合大人的元素，我以为当初看《口袋》的小观众们长大后就会开始渐渐舍弃这部作品，再加上少子化问题，我曾担心喜欢《口袋》的小孩子也会越来越少，但现在看来无论是《口袋》的游戏、TV 动画还是剧场版都没有人气衰落的迹象。这都得归功于努力的《口袋》相关工作人员们，正因为他们怀抱着“不能让替代《口袋》动画的作品出现”、“不能让《口袋》的游戏让玩家产生厌倦感”以及“将《口袋》打造成像《海螺小姐》、《面包超人》、《哆啦 A 梦》这样的让观众将收看当做日常习惯的作品”的想法，以及开创了对作品的灵活多样的经营方式，才支撑着《口袋》到达现在这个高度。想必这些工作人员们在实际运作中应该都十分不容易吧。

当时也出现了类似于《口袋》的换汤不换药的作品（虽然从质量上来说这些作品并不能说是劣质之作），不过此类山寨作品现在已经不会再出现了吧。现今的动画作品中有很多都在模仿过去作品，但是《口袋》已经没有会被山寨的可能性了，要说原因的话，是因为《口袋》一直走在同类作品的尖端，已经不会被其他的同类作品所替代了。就算制作《口袋》的人们以后离开人世，《口袋》的游戏和动画还是会依然存在于这世上吧。《口袋》的相关人员只要自己不辞职，就可以在《口袋》的相关项目和公司中永久地任职。并且据我所知他们的收入在这个业界也算拔尖的。

人生在世，想要尝试很多事情的我选择了自由职业，关于这点也在之前的专栏中提到过，虽然我没有别的特定想从事的职业，但这也不意味着我抱着只想成为编剧的想法在选择工作。对我来说只要能尝试多种多样的工作就行了。在高中毕业时很偶然地接触到剧本这一新事物，便无心插柳般地开始了剧本写作，此后所写的剧本获得了好评也被改编成了电影，随即我便以此为生，在不知不觉中就到了现在这个年龄。对这样的我来说，让我永远从事一个职业必定会让我痛苦万分。虽然从常理来考虑的话，怀抱着这种想法的我是有点奇怪的。但到了我如今的年龄，我开始渐渐对这种从一而终的生存方式心生敬意。在此我十分感谢给我机会参与到这部伟大作品中的人们。

那么现在让我们回到原先的话题，在一年半的放映周期中，最能让观众保持兴奋感的做法就是让主人公在达到目之前遭遇各种各样的强敌了。《口袋》游戏一直以来的套路是让出现的敌人渐渐变强升级，并以主角和敌人的对战为基本。为此

主人公们为了与越来越强的敌人对战，自身也需要提升力量，这样的主题其实很容易给观众灌输一种“胜者为王”的崇尚强大力量的观念。确实这样的设定会使得剧情更能掀起高潮并且在观众中更有人气。但如此强调个人的强大会对小孩子，不，对大人也会有不好的影响。

我认为人确实应该对权力和金钱的抱有些许欲望，并对人生抱有一种正确的价值观。但在现今这个时代，人们用权力、地位、学历以及金钱就能轻易地划分人生赢家和输家，就算人生赢家、输家这样的称呼只是一时的流行语，但这也表明了这个时代的畸形，因为对人们来说评价一个人最重要的指标并不是此人所受的教育程度和是否具备优良的品行，明明这些事关人内在的东西才更能反映一个人的本质。毫不夸张地说我并不想将《口袋》的动画制作成宣扬人生赢家概念的动画。在《口袋》中主人公的目标是成为能驱使口袋妖怪作战的口袋妖怪大师，除此之外就没有任何有价值观附加的内容了，把关这种价值观倾向问题这也是我身为系列策划和编剧的本职工作。

并且还有一个不得不说的关键要素就是动画中的反派角色——火箭队。在动画版的《口袋》中，由于火箭队这个反派角色是完全原创，因此可以随意地对他们进行各种各样的设定，反派、乃至主人公的对手的角色魅力也会决定一部作品是否有趣。在有意思的作品中，一定会有魅力十足的反派或者竞争对手身处其中。也就是说，比起主人公，反派和对手的魅力将会直接决定一部作品的有趣程度。火箭队在设定时参照过《时间飞船》中的反派三人组，在提出这个企划的时候，为了让制作人们更容易理解，当时的工作人员可能直接使用了这三个反派的作为例子为其进行说明。但当我成为系列策划后，就将火箭队与《时间飞船》中的反派作了区分。

《时间飞船》中愚蠢的反派三人组在任务失败后会不断受到来自头目的惩罚，可谓是小丑般的人生输家型反派角色。但火箭队就算老是犯一些愚蠢的错误导致任务接连失败，但他们对自己的能力还是很有自信，绝不会认为自己是输家。他们有自己的办事策略，虽然这些策略都有点违背常识，但总之他们的所作所为都使他们自身在动画中存在感十足。

在《口袋》这部动画中设置反派是十分必要的，如果没有反派那么《口袋》这部动画也不会成立了。想必这些反派在登场时也带着这样的觉悟吧。只出现两、三次便消失的话，在《口袋》里恐怕也不算真正意义上的反派吧。如果主人公的性格比较千篇一律的话，那么作为反派的火箭队就必须个性丰富，并且在剧中尽量抢眼。若是在他们登场时，观众能发出“等你们好久了！”的感叹的话就再好不过了。火箭队越有个性越显眼，《口袋》的动画才更容易和其他普通的动画作品区分开来。

也就是说，正因为有符合大人观赏要求的愚蠢反派火箭队，《口袋》也从面向儿童的动画变成了适合合家观赏的动画，我认为这也是其风靡至今的一大重要原因。

“由我们来决定《口袋》的动画究竟是成功还是失败。”在口袋的庆功宴上，为火箭队配音的三名声优说出了这句台词，想必他们自身对此也是有着充分的觉悟了吧。

无论是声优还是进行演出的人都认为这些角色是值得投入心血的。为火箭队三人组献声的林原惠等人还专门找到我讨论火箭队的登场台词，在动画中，每当武藏、小次郎和喵喵登场时会说出“既然你诚心诚意的发问了，我们就大发慈悲的告诉你！为了防止世界被破坏，为了守护世界

的和平，贯彻爱与真实的邪恶，可爱又迷人的反派角色！武藏！小次郎！我们是穿梭在银河的火箭队！白洞，白色的明天在等着我们！！就是这样喵！”这样的台词。林原惠等人提议说这个口号一定要在火箭队每次登场时都使用，一个字都不要变，这样才能让这段话流行起来。



▲为武藏配音的林原惠是日本公认的“声优女王”，她所担当声优的其他知名角色还有《新世纪福音战士》的绫波丽、《秀逗魔导士》的莉娜·因巴斯、《名侦探柯南》的灰原哀等。

这也就是说，只要是有火箭队登场的地方，就一定会在剧本上写上这段话。虽然这是声优单方面的要求，但对于用心写出这段台词的我来说没有什么比这更令我高兴的了。并且为了配合这句登场台词，动画影像制作的工作人员也决定让火箭队每一次的登场造型都不同。而在对这段台词的演绎上就全权交由这三名声优负责了，包括监督在内，所有的工作人员中没有一人对这 3 人的提议有过任何抱怨。在之前的专栏中我有提到过曾有制作人提出让林原惠不要照着剧本念台词，其实这并不是在表达一种不满，反而是让她更能享受配音工作的乐趣。

由于火箭队声优三人组的全情投入工作，火箭队取得了超高的人气，远超我的预料。对小孩子来说人气最高的是皮卡丘，但对稍微年长的观众来说，火箭队抢走了不少主角的人气。有时如果火箭队的表现并未太活跃的话，还会有观众提出让他们追加出场。

系列中的每一集都有一种固定模式，这在我看来并不是十分满意的，比如在每集的最后，火箭队在输掉与主角的对决后，都会在说出“好讨厌的感觉”这句固定台词后撤退。这种模式可能比较方便其他编剧的剧本写作，但不知不觉中 TV 版的《口袋》在故事模式上就日渐固定下来了。

不知道是幸事还是不幸，那位被称为“御前大人”的制作人（就是最有发言权的那位大人物）总是对主角的相关内容提出各种要求，但我从未听到他对火箭队提出什么意见，可能也是因为他不怎么重视火箭队这个角色吧。

对《口袋》的动画来说，进行最终拍板的是那位召开御前会议的御前大人。并且所谓的御前会议虽然看上去像是在开会，但最终所有的决策还是必须按照御前大人的意思来。有时我们的意见会有冲突，但总的来说矛盾的源头还是在于我们两人对《口袋》动画有着不同的立场。因为我并不属于正式编制的系列策划，因此要尽量遵照导演的指示。虽然我和御前大人都想将《口袋》制作成一部优秀的动画作品，但御前大人任职于掌控《口袋》动画制作的某间大型出版社，从他的立场出发的话，可能会有一些我无法理解的缘由，比如要借由《口袋》的动画来扩大公司的规模等等。何况在这之中还牵涉着《口袋》动画的制作版权问题，对于此间的各种辛苦他在自己所写的《口袋》相关书籍中也有详细叙述。比如他曾在书中说到自己肩负着要让《口袋》的动画成为公司大热作品的责任。并且对于担当过儿童向漫画杂志编辑，并推出过多部大热作品的他来说，也自信掌握着很多让作品变得大热的方法。

虽然我也希望《口袋》变成热门作品，但比起成为大热作品，我还是希望能将《口袋》制作成有意思的，能够让观众合家观赏的优秀作品，最终作品能够大热的话肯定就再好不过了。总之我本人绝对没有热切地希望将作品打造成大热之作的

想法。但是御前大人是将把《口袋》打造成大热之作这件事作为自己的使命的。我个人曾为这种立场上的分歧头痛不已，我个人不知道该如何解决与御前大人产生的这一分歧。事实上，就算我不与御前大人见面，光从导演那里接受指示的话我也不介意，但由于我担任了系列策划这一职务，作为剧本的总负责人就必须出席御前会议了。于是理所当然的，御前大人对于剧本的抱怨和意见就会直接反映到我这里了。在动画制作的高层中还有一些十分有话语权的人，他们就是《口袋》的原作，也就是制作游戏的人。如果动画的制作让原作方的人员不满意的话，就会破坏动画与游戏原作的联系。对于《口袋》来说，这两者必须保持一种良性的关系。因此我们制作动画的一个原则就是不能让游戏玩家对动画心生反感。因此我个人也十分在意游戏制作方对于我所负责的剧本抱有怎样的看法。如果剧本没有令他们感到满意的话，那么我作为系列策划和编剧的立场就荡然无存了。

我当初以为游戏制作方虽然看过我所负责的这些剧本，但可能并没有把我的名字与系列策划和编剧的身分挂钩，但事实上他们对于剧本的反应超越了我的预期。

未完待续

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍

在自己头脑中创作出来的这些东西，究竟应该算是“原创”还是只是单纯的“谎言”呢，对此请允许我用自己儿时的事作为例子吧。

在我小学4年级的时候，我和家人住在北海道的札幌，别家的小孩家里都有电视，但我家却没有，因为父亲觉得电视对小孩的教育没有好处。但我并没有因此就与影像这个媒介绝缘。

我的父亲十分喜欢电影，在我三岁时就带我去看过外国的电影，当时的我连屏幕下方的字幕都不认识。父亲选择电影的眼光独到，我在孩童时期看过的大部分电影直到现在都是经常被提及的电影史上的名作。当时父亲并没有觉得非要是针对小孩子的电影才会带我去看，倒不如说他不希望我看一些只针对小孩子的电影。“对大人来说是部好片，那么给孩子看也无所谓吧”——想必当时的父亲就是依据这一原则在挑选电影的吧。



▲迪斯尼的《幻想曲》是电影史上十分优秀的艺术作品。曾经获得过奥斯卡最佳杰出贡献特别奖。

有时我也会被母亲那边的祖父和叔父带去看电影，照父亲的说法那些电影也都是以大人为观赏群体的知名作品。我小学时看过的动画片只有迪斯尼的《幻想曲》。《幻想曲》是一部将古典音乐融入其中的电影，父亲也说这部动画在迪斯尼的众多动画中是非常经得起推敲的最为优秀的动画之一。对此我没有任何异议。顺便说一句，在宫崎骏的作品中我父亲作出了同样高度评价的就是《龙猫》了。对此我也是举双手赞成。

但我的父亲对日本的电影有很深的偏



▲《七武士》是黑泽明导演的代表作，曾被日本《电影旬报》评为日本影史十大佳片的第一名，并被日本许多评论家认为是日本影史上的最高杰作。

见，带我去看过的日本电影只有黑泽明导演拍摄的《七武士》。啊，不对，还有真人版的《少年王者》。但这部片子就算是小孩子来看都有点太过敷衍，可能父亲就是因为在这片子上吃了亏才对给小孩子看的日本电影颇有微词吧。父亲本人貌似还看过小津安二郎和沟口健二导演的作品，但不知为何给我看的基本都是外国的电影。

小学四年级之后，我们举家从札幌搬到了奈良，此后父亲就经常只带母亲去看电影，而我就只能自己一个人去电影院。在我长大成人后，跟父亲一起看过的电影只有五部。对我来说勉强算得上最高杰作的就只有《阿拉伯的劳伦斯》了，顺带一提我父亲也认为这是一部非常不错的作品。小学四年级的我没有像同龄人那样看过圆谷特技导演的《哥斯拉》和《拉东》。就算当时的我苦苦哀求过父亲，他也没有带我去看这两部片子。当时小学生是被禁止单独出入电影院的，并且大多数小孩子也没有能看电影的零花钱。即便如此，当时对圆谷特技的怪兽电影抱有强烈憧憬的我，还是存够了看电影的钱，然后一个人逃学去看了期盼已久的怪兽电影，那部电影的名字叫《大怪兽巴朗》。

虽然为了看这部片子我下了很大的决心，但电影的内容实在太过无聊，现在已完全不记得了。不过去学校后和朋友们聊了关于这部电影的话题。在当时那个时代人们并不像现在这样富足，父母也不会随意地带孩子去电影院看电影。并且当时那段时间也没有像《哥斯拉》或者《拉东》这种广受好评的片子，因此当时我就幼稚地以为看过《大怪兽巴朗》的只有我一人。毕竟这部电影算是一部内容非常微妙的小众片。想到自己只要说出“我看了这部电影”这句话，就一定会被同年级的人一个劲地追问“是什么内容？什么样的怪兽？有意思吗？”等问题。无法直接说出电影内容很无聊的我就只得把在脑海中事先编造好的故事讲给朋友们听，大家都说很有趣并对看过这部电影的我表示了羡慕。可以说《大怪兽巴朗》刺激了当时身为孩子的我的想象力。

几天之后，一个男孩子说他拜托了父母带他去看这部片子，结果里面根本没有我所说的有意思的内容。“这到底是怎么回事？”被这位生气的男生追问后，我只有慌张地回答：“一定是因为上映的时间问题被删减了。”在那之后我的想法发生了一些奇妙的变化。将《大怪兽巴朗》的故事讲给很多人之后，不知不觉间我觉得自己编造的内容就是之前所看过的《大怪兽巴朗》。也就是说我认为自己编造的《大怪兽巴朗》就是自己看过的电影。几年前，从熟人那里借来了《大怪兽巴朗》的录像，结果电影的内容和印象中看过的情节完全不一样，这让我大吃了一惊，因为在我的印象中这部电影曾经属于十分有趣的顶级怪兽电影之一。

在这里我想强调的是，我并不是想说自己小时候就是个颇具原创性的孩子。而是想指出人是可以把经历过的见闻在头脑中替换成别的东西的。试着把所见所闻通过自己的方式表现出来的话，头脑中的事物就会变成更为确切的内容。

你可能也会想起自己的类似境遇吧。比如再次遇到过去接触过的事物，有时会觉得“诶，这怎么跟我想的不一样”，其实这并不是你的头脑在欺骗你，而是你的原创能力制造出来了新事物。

口袋妖怪原型探析

——卡洛斯的海洋口袋妖怪

《X·Y》已经发售一个多月，不知道各位玩得尽不尽兴呢？在努力通关，努力收集图鉴、努力挑战对战设施的同时，各位又有没有留意一下全新的口袋妖怪呢？这次的卡洛斯图鉴分为三个：中央图鉴、海岸图鉴和山岳图鉴，其中的海岸图鉴中有着大量的海洋类口袋妖怪，这次我们就来介绍一下新出现的海洋口袋妖怪吧。

文／海月真冬 编／马修

No.692 水枪虾 & No.693 重炮虾

蔚蓝海湾的爆破者

水枪虾早在6月份就随着当时的一众新消息公布出来了，如果大家有关注新作的消息的话，应该对它不会陌生。



水枪虾全身几乎被浅蓝色覆盖，并长有灰黑色的甲壳般的条纹和两条黄色触须，最吸引人注意的地方自然是它那大小不对等的爪子。水枪虾的右爪子是钳状的，即是甲壳动物中常见的防身武器，而左爪子则仅为单一的尖螯，看起来就不具攻击能力。进化型重炮虾的造型更为夸张化，右爪子的大小明显超过了身体，还变成了深蓝色，而且看起来更加恐怖。它的两条触须从头顶转移到了右爪子上，左爪子虽然也变成了深蓝色，但大小造型几乎没有什么变化。

看到这样两只奇特的甲壳动物，大家会不会有眼熟的感觉呢？其实第一世代的大钳蟹和巨钳蟹也有着类似的造型，在自然界中，也确实存在着如同这两只口袋妖怪一样的甲壳动物，它叫做枪虾。



▲枪虾

枪虾最显著的特征就是有一对一大一小的螯，大螯不仅具有观赏性，还有杀伤力。枪虾在捕获猎物的时候，会将大螯合上，并且喷射出高达100km/h的水流，将猎物击昏或者杀死。我们从水枪虾的图鉴介绍中得知：从它巨大的钳子里压缩的水能像枪弹一样击出，并且击落在飞行中的猎物，如果距离很近的话，也可以击碎岩石，这就说明了它们的原型确实是来源于

枪虾的。

而重炮虾的图鉴中也提到，它发射的水流可以击穿游轮的船体，不仅彰显出它的可怕威力，还与接下来我们会介绍的两只口袋妖怪相呼应。

为什么枪虾的这种捕猎方式很容易成功呢？原来，它发射高速的水流时会产生一种现象，叫做气穴。气穴现象是由于机械力产生的致使液体中的低压气泡突然形成并破裂的现象。当枪虾喷出水流时，会形成一个个极小的低气压气泡，这些气泡突然爆破会产生达4700度的高温，所以猎物一般就难逃枪虾的捕获之网了。



▲气穴现象所产生的水泡

官方在设计这两只口袋妖怪时，也给予了它们有趣的新特性，叫做超级炮台。超级炮台这个特性可以增强波动类技能的伤害，例如水之波动、恶之波动等，而重炮虾一家升级又可以自学各种波动类技能，可以说是非常应景。像四天王茨米的重炮虾就学会了四个波动类技能，分别是水之波动、恶之波动、龙之波动和波导弹。超级炮台特性的原型，其实也就是枪虾的捕猎方式，官方将枪虾显著的特点利用到了极致，从而设计出了这两只非常有趣的水系口袋妖怪。



▲水系四天王茨米与他的重炮虾

介绍完了原型，接下来我们来看看这两只口袋妖怪的名字吧，首先先看日文名。水枪虾的日文名为**ウデッポウ**，其中前半部分的**ウデ**为腕的意思，也就是指它的钳子，后半部分则为みずでっぽう的缩略。みずでっぽう的意思是水枪，指的就是它能够压缩水喷出水流，而みずでっぽう同时也指游戏中的技能和水枪虾的分类。进化型重炮虾的日文名为**ブロスター**，可能来自于**ブラスター**和**ロブスター**的拼合，其中**ブラスター**意为爆破工，虽然重炮虾并非有职业，但爆破工可以指代气穴现象中水泡的爆破；**ロブスター**则为龙虾，虽然原型是枪虾，但官方在给口袋妖怪起名时，多多少少也会混杂一些别的原型在里面。



那么，我们现在来看英文名，水枪虾的英文名为Clauncher，它是由Claw和Launcher这两个词拼合而成的。Claw意为爪，也可以虾蟹类的钳子，因为原型是枪虾，所以这里取的是第二个意思；Launcher意为发射器，就是在指枪虾能够喷出水流的技能，这同时也是进化型的分类。重炮虾的英文名为Clawitzer，它与水枪虾的名字差别不大，前半仍然取自Claw，而后半则变成了Howitzer，意为榴弹炮。从日文名和英文名上分析，它们的名字都跟气穴现象有关，所以这两只也算得上是特征被反复强调了数次的口袋妖怪了。

No.690 藻海马 & No.691 藻海龙

永远的船之墓

藻海马同水枪虾一样，是今年六月公布的新口袋妖怪之一。



看到它们的造型，各位有没有想到第一世代的墨海马家族呢？实际上，藻海马的原型确实和海马有些关系，它叫做草海龙。草海龙属于海龙家族，而海龙和海马又有着近亲关系，在澳大利亚，草海龙也被称为澳洲海马，可见海龙和海马是不分家的。

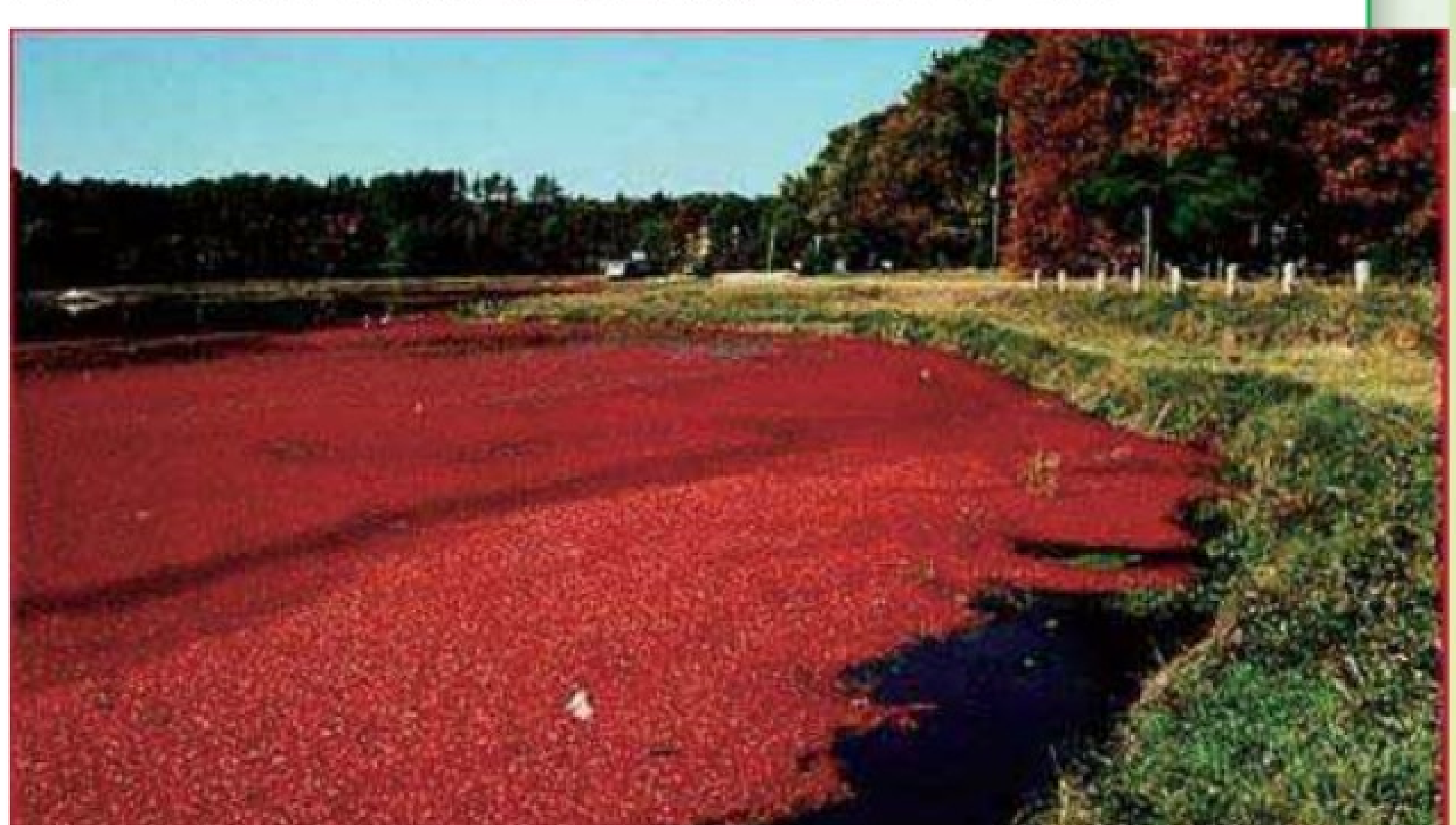
海龙和海马虽然形态、生活习性等都非常相似，但也有些许不同之处。海龙的身体一般比海马大，但尾巴不像海马一样可以卷曲，这一点在口袋妖怪中也有所体现。比如墨海马的身长为0.4m，而藻海马为0.5m，比墨海马稍大一些；相对地，墨海马的尾巴是弯曲的，藻海马的尾巴则不能弯曲。

藻海马的分类是拟草，意思就是



▲草海龙

伪装成海藻，这也正是草海龙的看家本领。草海龙是海底的伪装大师，它们的身体由骨质板组成，但也会延伸出一些像海藻的附肢，这就使得它们很容易伪装成海藻，骗过别的猎食者。草海龙一般都会藏在海藻间生活，而且它们生活的水域多是没有受到污染且水流缓慢的，这样一种对环境要求很高的鱼类却带有毒属性，很可能是对赤潮这一现象的影射——赤潮这个词现在经常见于媒体，指的是在特定的环境条件下，海水中某些浮游植物、原生动物或细菌爆发性增殖或高度聚集而引起水体变色的一种有害生态现象。赤潮会破坏海洋生态平衡，造成一系列的危害，尽管这过程中并没有直接涉及到毒物，但用毒系作为一个缓冲恐怕也是最佳选择了吧。



▲赤潮现象

看完了藻海马，我们接下来看看进化型藻海龙。藻海龙一出现就让人印象

深刻，首先是毒+龙这独一无二的属性组合，其次是那优雅而可怕的身姿。藻海龙的原型同样是海龙类，不过并不是草海龙，而是叶海龙。叶海龙与草海龙很像，但比起草海龙来说，叶海龙的附肢更多，看起来更华丽，因此它也被人们称为世界上最优雅的泳客。



▲叶海龙

因为叶海龙与海藻的相似度更高，所以伪装起来也更容易，一般情况下，只要叶海龙不摆动小鳍或者转动眼珠的话，猎食者根本别想发现它。叶海龙这个名字来源于中国的神话故事，它是世界级的保护动物，而且非常珍贵，也许是基于此，官方才赋予了它神圣的龙属性吧。



值得一提的是，藻海龙的图鉴介绍中曾说：它能够吐出让游轮都腐蚀的毒液，而擅自进入它居住的海域的船只就再也无法回来了。这毛骨悚然的介绍不禁会让人联想到鬼系口袋妖怪，但实际上这个介绍可能在指代一片现实中存在的地方，那就是马尾藻海。马尾藻海被称为魔藻之海，又被称为海洋上的荒漠和船只的坟墓。因为误入那里的船只多会被一种叫马尾藻的海藻死死缠住无法脱身，而船员又因为食物和水源耗尽无法生还，所以一直以来都被人们所恐惧。官方很可能将藻海龙伪装的海藻设定成马尾藻，并借鉴了马尾藻海的事实，为口袋妖怪世界增添了一丝恐怖的色彩。



▲船只的坟墓——马尾藻海

同样地，现在我们来看看它们的名字。藻海马的日文名为クズモー，是くさもどき（拟草）和もくず（海里的碎藻）拼合而成，英文名Skrelp的词根则为Kelp（海带）。藻海龙的日文名为ドラミドロ，是ドラゴン（龙）与ミドロ（一种淡水藻）拼合而成，英文名Dragalge同样来自Dragon（龙）和Alage（水藻）。可见，它们的日文与英文名都比较简单易懂，多在强调海藻，也充分说明了拟态世界的魅力。

No.686 魔乌贼 & No.687 暴君乌贼

翻转世界

虽然这两只口袋妖怪都不是水系，在游戏中也无法通过冲浪或者钓鱼相遇，但它们的原型却与海洋息息相关，实际上，它们在游戏中出现的地方也跟海十分近。

很显然，它们的原型是乌贼，这是一种在海洋中非常常见的软体动物，在第二世代中也有乌贼的好朋友——章鱼出现。乌贼和章鱼对大家来说并不陌生，不过在海洋中它们可是非常厉害的对手，官方在设定章鱼和乌贼口袋妖怪时也会添加一些奇特的创意。



回顾一下第二世代的桶章鱼吧，它是从一只看似不相关的口袋妖怪进化而来的，但是铁炮鱼的原型是射水鱼，射水鱼和章鱼的共同点就是喷射，前者会喷出水流后者则会喷出墨汁，这就是官方利用共通点来设计进化链的巧妙体现。再看看现在这两只口袋妖怪，尽管它们的原型都是乌贼，但暴君乌贼的乌贼形象却整个颠倒了，一般来说，我们看到的乌贼应该是触手在下，头部在上的，这只口袋妖怪刚好相反。



初始形态魔乌贼在游戏中会有翻转身体的动作，不仅分类为回转口袋妖怪，还能学到颠倒对方能力的新技能。官方如此强调颠倒的概念，是不是也有什么现实依据呢？答案当然是有的。其实乌贼这种生物在海洋中的游速非常快，它不像其他鱼类靠鳍来活动，而是靠自身头部腹面的漏斗喷出水流来活动。乌贼头部腹面的漏斗，是它喷墨汁、排泄以及生殖的出口，同时也是它重要的运动器官。当乌贼紧缩身体时，口袋里的水分就能从漏斗出猛地喷出，乌贼便借助反作用力前进，前进的



▲乌贼

速度非常快，所以人们也称乌贼为“海底火箭”。由于漏斗平时是指向前方的，所以当乌贼运动的时候，看起来就像在往后退，这也就是官方把它们设定成会上下颠倒的口袋妖怪的理由。

仔细看看，它们的颠倒能力并不只局限于形象，还会体现在学招和特性上。它们的其中一个特性是乖僻，能够让下降的能力上升、上升的能力下降，可以说是非常符合乌贼颠倒的本质。在学招方面，它也能够升级自学格斗系大招蛮力，并且起到越用越强，摆脱副作用的强大效果呢。

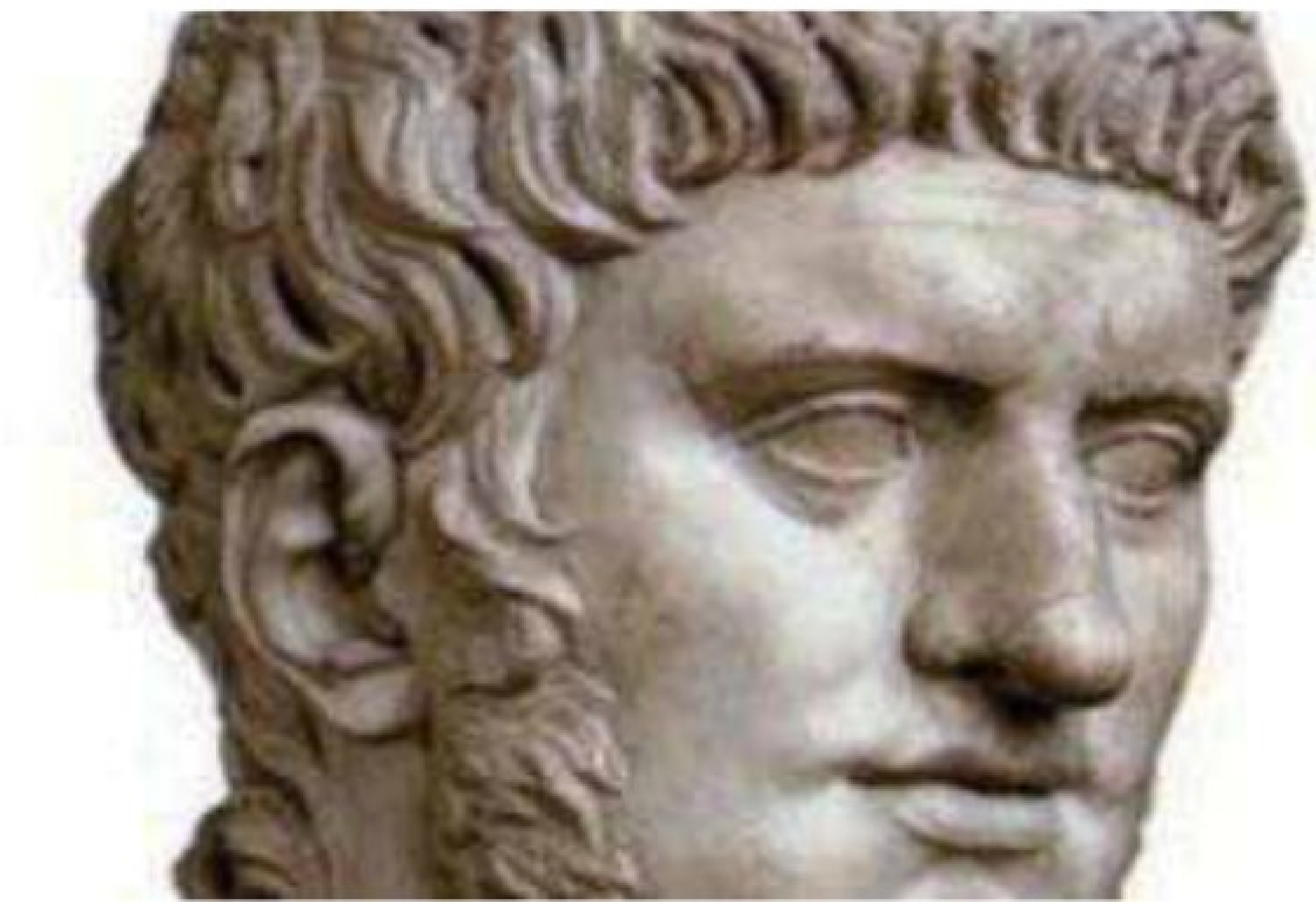
这两只的图鉴介绍中曾提到它们能使用催眠术操纵对手的意识，还可以通过自身发光体的忽亮忽灭的特征让对方丧失战意，自己则借机逃走，而这些能力在原型乌贼身上都可以找到。乌贼和章鱼一样，在遇到危险的时候可以喷出墨汁，它的体内有一个墨囊，里面储存着天然分泌的墨汁，这些墨汁中含有毒素，在面对猎物时可以帮助它成功捕获，在面对难以应付的敌人时则可以将它们麻痹，自己趁机逃走。另外，乌贼还有一项特殊绝技，就是改变自身的颜色。它的体内聚集着数百万个色素细胞，可以在极短的时间内通过调整体内色素囊的大小来变色，以便适应环境，迷惑对手。

值得一提的是，乌贼有时还会跃出水面，并通过喷出水流来调整平衡。所以科学家们认为乌贼也有着惊人的飞行能力，并且可能会借机袭击空中的猎物。



◀跃出海面的乌贼

最后，我们来看看这两只口袋妖怪的名字。魔乌贼的日文名为**マーイーカ**，英文名为Inkay，日文名和英文名中都有乌贼的词根，分别为**イカ**和Inkfish，但除此之外可能还混杂了まあいいか（就这样吧）和Okay（行吧）在里面——这两个词都是很口语化的词，曾经出现在第二世代的忍兽和第五世代的塔本奈身上。进化型暴君乌贼的日文名为**カラマネロ**，英文名为Malamar，它们也都同时包括了**カラマリ**（Calamari）这个词，意为油炸乌贼，虽然是食物，但也彰显了原型。另外，英文名的前缀可能来自Mal，意为魔性的，说明了它的恶与超能的双重属性；日文名则可能来自Nero di seppia（墨鱼汁）或者**ネロ**（尼禄），墨鱼汁不用说，自然是指乌贼的墨汁，而尼禄则是一位欧洲的残酷暴君，可能是在指这只口袋妖怪的属性和性情。



▲暴君尼禄

这次，我们就介绍三组海洋类的口袋妖怪，水系作为最庞大的家族，有太多太多口袋妖怪分布在海洋中了。无论是温暖的海滩、平静的海面、富饶的海底还是漆黑的深海，都有着属于它们各自的魅力。而卡洛斯的新生口袋妖怪数量虽然不多，但也都个性鲜明，敬请期待我们在之后的会面中慢慢介绍吧！

文／levelup 007
编／马修

木之实的故事
——树果原型小揭秘 14

本辑中我们将向大家介绍几种造型比较奇特的果实，究竟它们有什么特色呢？接下来就请各位读者们同笔者一同进行一趟新的树果之旅吧。

No.46 番樱果（タンガのみ）

第46号树果番樱果的果实长度为4.2厘米，硬度为很软，味道为辣酸，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的虫属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。番樱果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中增加的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“从顶端长出像丝线一样的花瓣来，在风中摇晃着吸引虫系口袋妖怪聚集过来”。


▲番樱果


■番樱果的成长过程

番樱果的日文名“タンガ”来自于日语中“ピタンガ”一词，它的意思是“番樱桃”，所以番樱果在现实中对应的原型就是番樱桃。

番樱桃是桃金娘目桃金娘科番樱桃属的一种常绿灌木或小乔木，因为其果实的外形比较接近樱桃，又因为是外来的，所以被人们冠以“番樱桃”的名称，其他的别名还有扁樱桃、八角樱桃、红果子、毕当茄、棱果蒲桃、巴西红果、苏利南樱桃等。番樱桃属是一个大型的热带植物属，含500种以上的常青灌木或乔木，这些植物主要都是分布在美洲一带，但也有少部

分分布在澳大利亚和新几内亚。番樱桃的树高通常在2～3米，枝条呈红褐色并且比较柔软，长到一定程度后就会自然下垂。叶对生，椭圆形或长卵形，长约5厘米，叶面光滑，幼叶红褐色，老叶深绿色。



▲番樱桃的花

番樱桃原产自巴西的热带丛林地带，最早发现番樱桃的浆果可以食用的是当地的一些印地安土著民族，由于其拥有生长快速、耐热耐旱、管理粗放等特点，因此在南美地区最先传播开来，被广泛栽种。也正是因为它起源于美洲的原因，所以番樱桃的很多别名都和美洲有关。例如“毕当茄”这一名称，译自葡萄牙语的“Pitanga”，这是巴西人对番樱桃的叫法，而这个葡萄牙语单词也是转引自当地印地安人的叫法，在原住民语言中的本义是“红色果实”的意思。另外还有“苏利南樱桃”这一名称，译自英语中的“Surinam Cherry”，这是因为番樱桃在另一个南美国家苏里南的栽种面积也很广泛，所以英语中就以“苏里南出产的樱桃”来形容番樱桃了。番樱桃大约从18～19世纪开始被逐渐传播到亚洲各地，目前在日本主要分布在九州和冲绳地区，在中国则主要分布在南方的广东、福建、海南等省份。

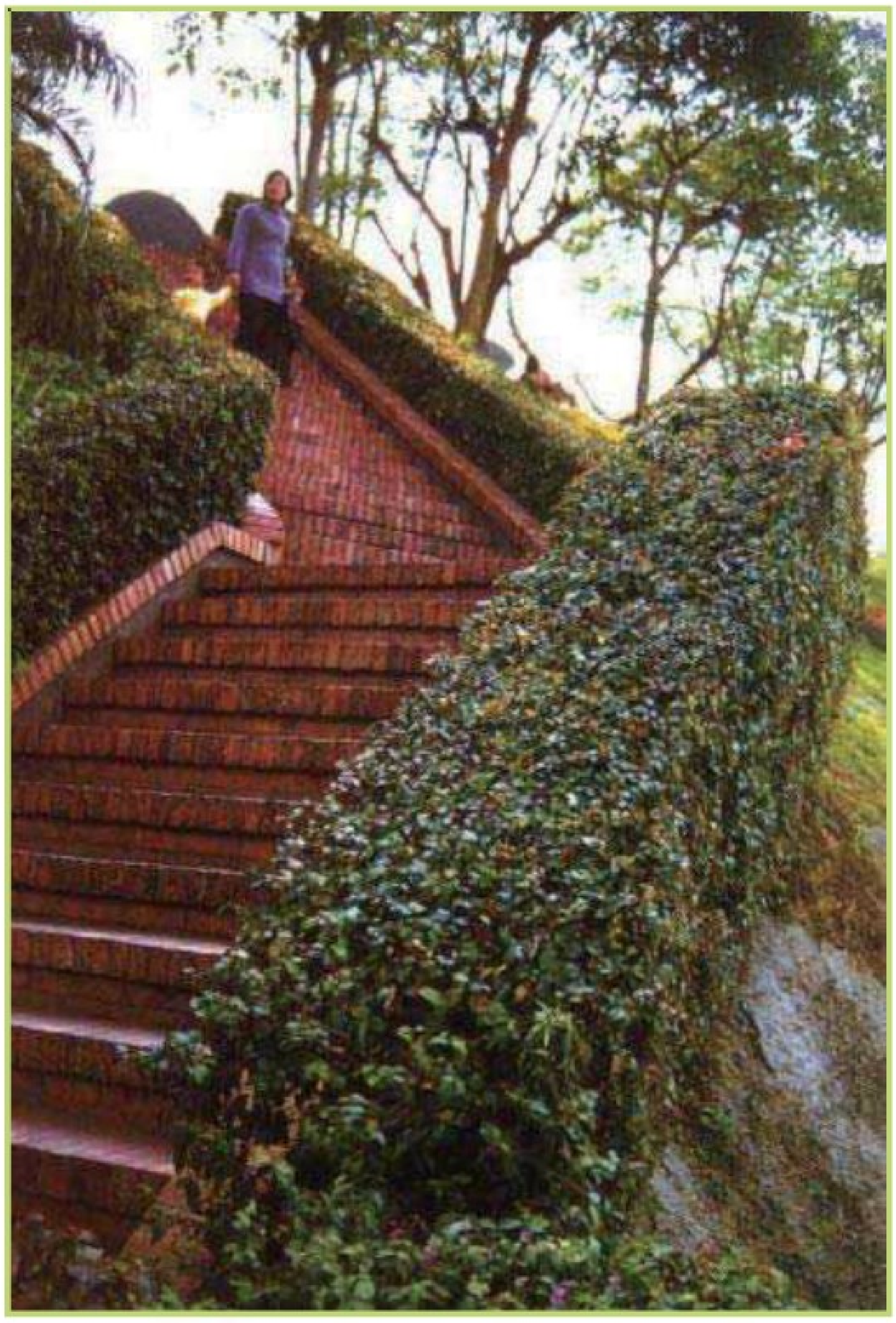


▲成熟的番樱桃

番樱桃的花期是3～6月，开白色的小花，每朵花有四片花瓣，并带有芳香。6月以后开始结果，果实长出的初期为淡绿色，以后会逐渐变成淡黄色至橙红色，最终成熟后的果实为鲜红色，变成红色以后就可以摘下来吃了。番樱桃在结果期会一直边开花边结果，这时候在同一株树木上，人们会发现既有白色的小花，又有绿色、黄色、橙色和红色相间的浆果，真是色彩斑斓、晶莹可爱，难怪在国外有些地方也会把番樱桃作为绿化观赏植物来栽种了。番樱桃的浆果呈扁球形，直径通常在2厘米左右，表面有八条纵棱。果肉多汁，滋味酸甜可口而且还含有丰富的维生素C，可提高人体的免疫力。除



◀成长中的番樱桃



了直接生吃以外也可以制成软糖、果酱、蜜饯、果汁、冰淇淋或果酒等产品。

番樱桃的叶子和果实均可入药，叶子常年都可采摘，果实则是在成熟时采收，晒干后待用，内服时可煎汤或泡茶饮用，外用时可捣碎敷在皮肤上。它味苦、微辛，可治疗腹痛、吐泻、口角炎、跌打肿痛等症状，另外对调理肠胃和促进伤口愈合也有很好的功效。

游戏中番樱果的颜色是草绿色的，这正好和现实中番樱桃的鲜红色相反，倒是和未成熟的番樱桃有几分相似。另外开发者把现实中番樱桃细长的果柄在游戏中塑造成是如同丝线造型的花瓣，这一点非常有想象力。

◀被用作绿篱的番樱桃

No.47 石蚕果（ヨロギのみ）

第47号树果石蚕果的果实长度为2.8厘米，硬度为很软，味道为涩辣，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的岩属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。石蚕果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中增加的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“因为涩味很重，所以经常被用作腌制泡菜的材料，当然直接生吃的话也是很刺激的”。

石蚕果的日文名称“ヨロギ”是日语中“チョロギ”一词的变化形式，意思是“草石蚕”，因此石蚕果在现实中的取材原型也是草石蚕。



▲石蚕果



■石蚕果的成长过程

草石蚕是唇形花目唇形花科水苏属的多年生草本植物，植株高30～120厘米。因为它的外形接近蚕蛹所以叫作“草石蚕”，而又因其味道甘甜所以又叫作“甘露子”，其他的别称还有滴露、地蚕、甘露儿、土蚰、宝塔菜、蜗儿菜、土虫草、土人参、土蕊子、毛菜、风子草、地牯牛草、地纽、螺丝菜等。草石蚕是一种根茎类的蔬菜，它的植株的地上部分是方形四棱的茎叶，地下部分则是匍匐枝，成熟时顶端会膨大成螺旋状的直立方形肉质块

茎，草石蚕的主要食用部分就是这段地下块茎了。草石蚕主要分布在中国、日本、韩国、东南亚一带，在中国境内的分布范围很广，辽宁、河南、河北、山东、山西、陕西、甘肃、青海、四川、云南、广西、广东、湖南、湖北、江西、江苏等省份都可以见到，可以说从东北到西南无所不在。但是因为总体产量不高，收获时又比较费工，所以在各地都是小规模的零星栽种，目前江苏扬州市、湖北荆门市、河南偃师县等地是规模较大的生产基地，并成功培育出了扬州宝塔、荆门玉环、偃师银条等一批各具特色的地方品种。





草石蚕原产于亚洲的东部地区，在东亚的很多温湿地或近水处都可以见到草石蚕的身影。古代的华夏先民们发现草石蚕可以吃以后就把野生的植株搬到自己的田园里栽种起来，这就是草石蚕被驯化和栽培的开始。历代的农学和医学古籍如《农政全书》、《本草纲目》等都有关于草石蚕栽培和利用方法的记载。由于草石蚕栽培简单，引种起来也方便，所以从17世纪开始就被传到了日本，19世纪以后又陆续传入欧洲和北美等地。



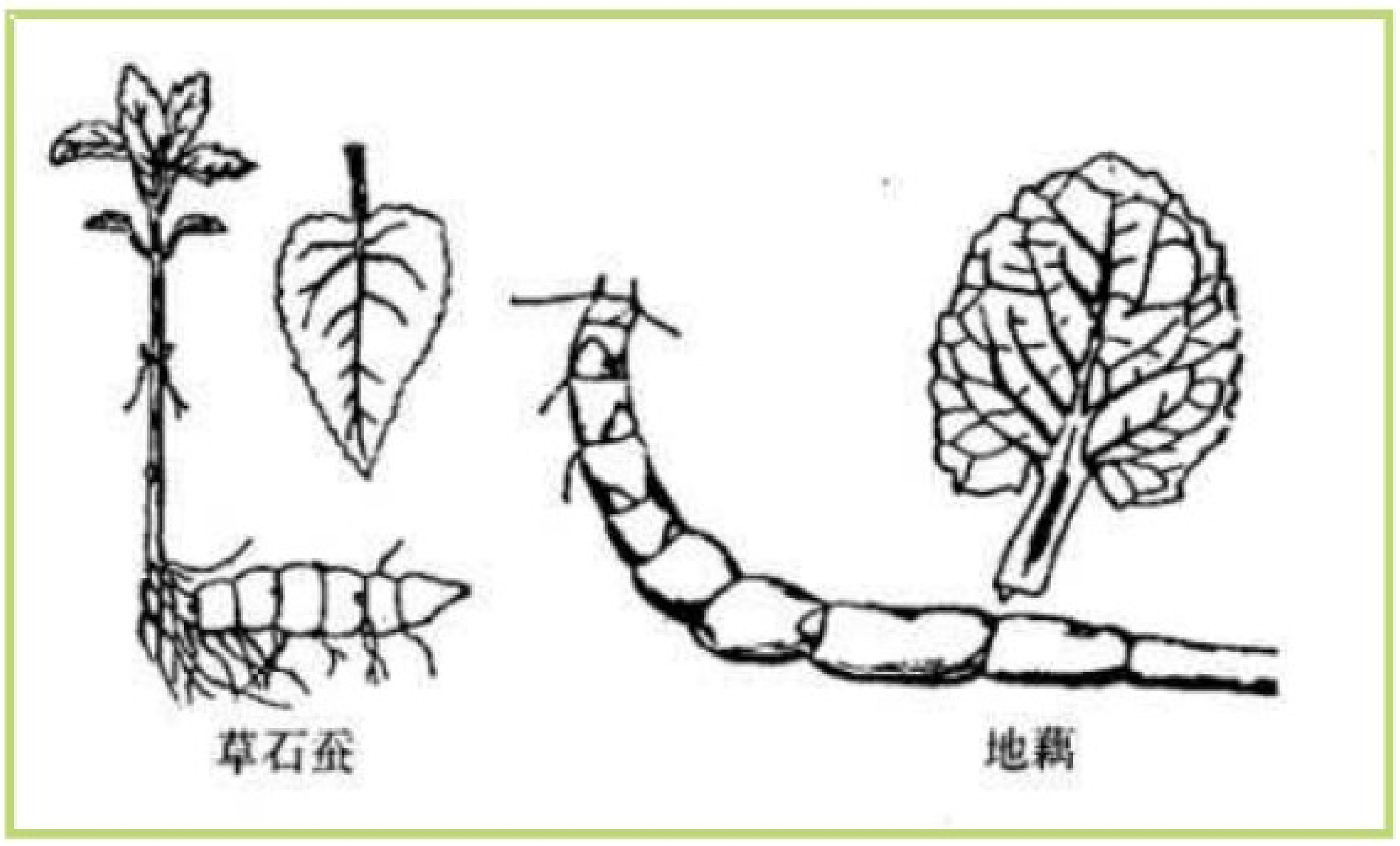
▲草石蚕的地上部分

草石蚕适合生长在温和湿润的地方，不耐高温，不耐干旱，一遇到霜降就会枯死。花期为7～8月，它的花是穗状花序，每个花轮上都有3～6朵淡紫色的唇形小花。10月～11月则是草石蚕块茎成熟的季节，把块茎挖出，洗净，再晒干，这样就可以保存起来备用了。草石蚕的块茎呈一圈一圈的螺纹形，长度一般在1～3厘米左右。它肉质脆嫩，可口多汁，可制蜜饯或腌渍品。用草石蚕腌制成的扬州罐藏螺丝菜是酱菜之中的上成品，具有鲜、嫩、脆、甜四大特点。另外也可以用草石蚕搭配苣莲、笋尖、白菜、糖蒜、黄瓜、青椒、杏仁、花生仁、生姜、地留、银条、

大豆等蔬菜腌制成“八宝菜”、“什锦菜”等酱菜。而在日本的传统饮食中，腌制好的草石蚕会被染成红色，并和煮熟的黑豆以及天妇罗等菜品搭配成御节料理在正月的庆祝节日中享用。



▲草石蚕的地下部分



草石蚕有较高的保健和医疗作用。据研究，新鲜的草石蚕每百克含水分60.8克，蛋白质4.1克，脂肪0.3克，碳水化合物23克，另外还含有多种矿物质、维生素、胆碱等，能有效增强人体的抵抗力。草石蚕的性味甘平，地上茎叶和地下块茎均可入药。茎叶有治疗风湿性关节炎、肝炎、毒蛇咬伤和散瘀止痛等功效。块茎则有润肺益肾、健脾补血的功能，可治疗气喘、肺虚咳嗽淋巴结核等病症。



▲什锦酱菜



▲日本御节料理中的红色草石蚕

游戏中的石蚕果和现实中的草石蚕在造型上还是比较接近的，但是论起口味来的话，应该还是我们现实中的草石蚕吃起来更甜美些，充满涩味的石蚕果可不是所有人都敢尝试的哦。

No.48 佛手果（カシブのみ）

第48号树果佛手果的果实长度为14.4厘米，硬度为硬，味道为甜涩，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的幽灵属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。佛手果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中增加的果实，在该作中，

道具栏中对其的描述为“据说佛手果自古以来就拥有不可思议的力量，有人会把它晒干以后做成护身符”。



▲佛手果



■佛手果的成长过程



佛手果的日文名称“カシブ”是由日语中的“ブッシュカン”一词省略而来的，它是“佛手柑”的意思，所以佛手果在现实中的原型就是佛手柑。

佛手柑属于无患子目芸香科柑桔属的常绿小乔木，又名九爪木、五指橘等，是一种奇特的柑橘类果树，兼具观赏和食用价值，被誉为“果中之仙品，世上之奇卉”。佛手柑是同一属内的亲缘植物枸橼在偶然条件下发生变异而产生的一个变种，同柠檬、莱檬等水果都是近亲，它的果实在成熟时由中心开始分离，形成细长弯曲的果瓣，形状就像佛像的手指一样，“佛手柑”一名就是由此而来的。佛手柑为热带、亚热带植物，喜欢温暖湿润、雨量和阳光都十分充足的环境，耐瘠、耐涝，但不耐严寒，怕冰霜及干旱，最适宜的生长温度为22～24摄氏度。佛手柑的树高一般在3～4米，同其他很多柑橘科植物一样，树枝上有许多短而硬的尖刺。叶片呈椭圆形或倒卵状长圆形，色泽苍翠，四季常青，每片叶片长度大约在5～16厘米。佛手柑在我国长江以南地区分布广泛，广东、广西、福建、云南、四川、浙江、安徽等省份均有大量种植。



关于佛手柑的起源地问题，目前学术界主要有两种看法：一些欧美和日本学者认为，佛手柑是由起源于印度东北部的枸橼变异而来的，在古代印度同欧亚大陆其他地区交流的过程中，往东被传到了中国，



细馨浮，苍叶轻排指样柔。香案净瓶安顿了，还能摩顶济人不。”又如清代古典小说《三侠五义》的第三十三回“真名士初交白玉堂，美英雄三试颜查散”中也提到了佛手柑：“小二放下小菜，便一样一样端上来。金生连箸也不动，只是就佛手疙疸慢饮，尽等吃活鱼。二人饮酒闲谈，越说越投机。颜生欢喜非常。”

向西则被传至波斯，继而再由希腊人和罗马人带到欧洲，所以佛手柑和枸橼是西方世界最早见到的两大柑橘类果树品种。而中国的学者根据枸橼在世界范围内的地理分布和植物学性状进行分析后，认为佛手柑和枸橼的原发中心应该在从云南西南部一直到缅甸北部的一大片区域。野生的沧源香橼应是枸橼的原生类型，原始形状的沧源香橼先后演化为小香橼、大香橼和小果香橼，然后由小果香橼变异为枸橼，之后再进一步变异分化出奇特的佛手柑来。此后以云南和缅甸为中心，佛手柑逐渐扩散至中国、日本、印度、泰国、马来西亚、印度尼西亚等亚洲地区，新航路开辟以后又陆续传到法国、意大利、德国和美国等欧美国家。

佛手柑在中国境内的传播路线为：先由云南传到邻近的四川、广西、广东、福建一带，然后再慢慢向北扩散到浙江、江苏附近，之后越过长江传播到中原地区。大约到宋朝时，佛手柑在全国范围内就已经普及开来了，因为我们可以在宋代以后的很多文学作品中看到佛手柑的身影。如宋代诗人杨巽斋作有一首咏物诗，诗名就叫《佛手花》，诗中写道：“丹葩点漆

可见佛手柑在很早以前就已经被国人拿来吃了，而不仅仅是观赏植物。除了诗词小说之外，在很多古人的游记和笔记中也记载有佛手柑，如《闽游记略》中的“蜜罗柑”、《南粤笔记》中的“五指香橼”、《广东新语》中的“五指柑”、《闽书》



▲佛手柑的不同果形：开指和握拳

中的“佛手香橼”等其实都指的是佛手柑。值得注意的是，这些游记和笔记都是以记载广东和福建一带为主的，可见佛手柑在闽粤地区确实是栽种历史相当悠久，分布面积也相当广泛的。此外，在福建安溪地区还流传着一则关于佛手柑由来的传说，说是这种果树是康熙年间居住在安溪金榜骑虎岩的一位老和尚用茶树枝条嫁接在香橼树上长成的。我们知道，茶树和香橼一个是山茶科植物、一个是柑橘科植物，不同科之间的嫁接是不可能成活的。但是由于人们对佛手柑的外形感到惊奇却又无法对其由来作出解释，正好茶树和香橼是当地两种常见的树种，于是就产生了佛手柑是由这两种植物结合而成的说法。

佛手柑的品种按照果形的不同可分为开佛手和闭佛手，手指肉条挺直或斜展的是开佛手，而闭合如握拳状的就是闭佛手，也叫合掌佛手。另外一种分类方法是按照不同的产地来区分：主产自广东和广西的叫广佛手，主要分布在广东肇庆、高要以及广西凌乐、灌阳、大新等地；产自福建的称闽佛手，主要分布在福建福安、莆田、闽侯等地；产自四川的叫川佛手，主要分布在四川泸州、合江、宜宾、沐川、乐山和重庆江津、南川、丰都、石柱等地；产自云南的叫云佛手，主要分布在云南的玉溪、新平、峨山、易门、楚雄、双柏等地；而产自浙江的则有兰佛手和金佛手两种，主产地分别为浙江兰溪和金华。

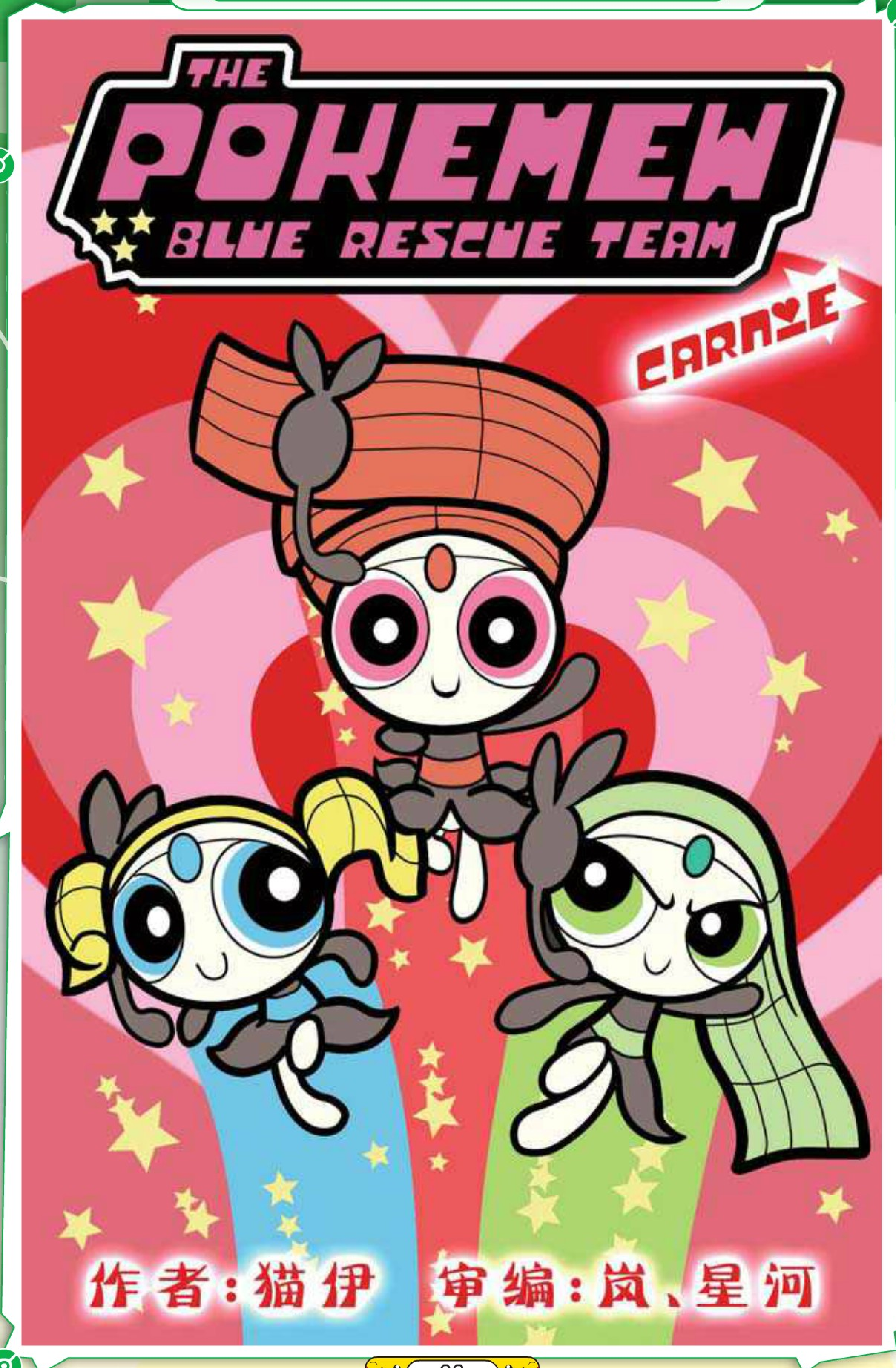
佛手柑的花期在每年的4～5月，开花时从外面看是一朵朵白色的小花，而在花瓣内侧则是淡淡的紫色。进入10～12月后就是佛手柑的果熟期了，果实在刚长出来时与枸橼的果子没有多大的区别，一样都是椭圆形的，但等到子房在花柱脱落后就会慢慢产生变化，在果实的发育过程中逐渐形成手指状的肉条。成熟的佛手柑果实色泽金黄，并散发清香，里面的果肉是淡黄色的，通常还带有种子数颗。佛手柑的挂果时间也是比较长的，至少有3～4个月，甚至更久，所以可供长期观赏。佛手柑可以直接拿来生吃，也可以蘸着糖水吃，或者是搭配其他食材一起做成炒菜，当然也可以把佛手柑切成薄片，等晒干以后泡茶来喝。

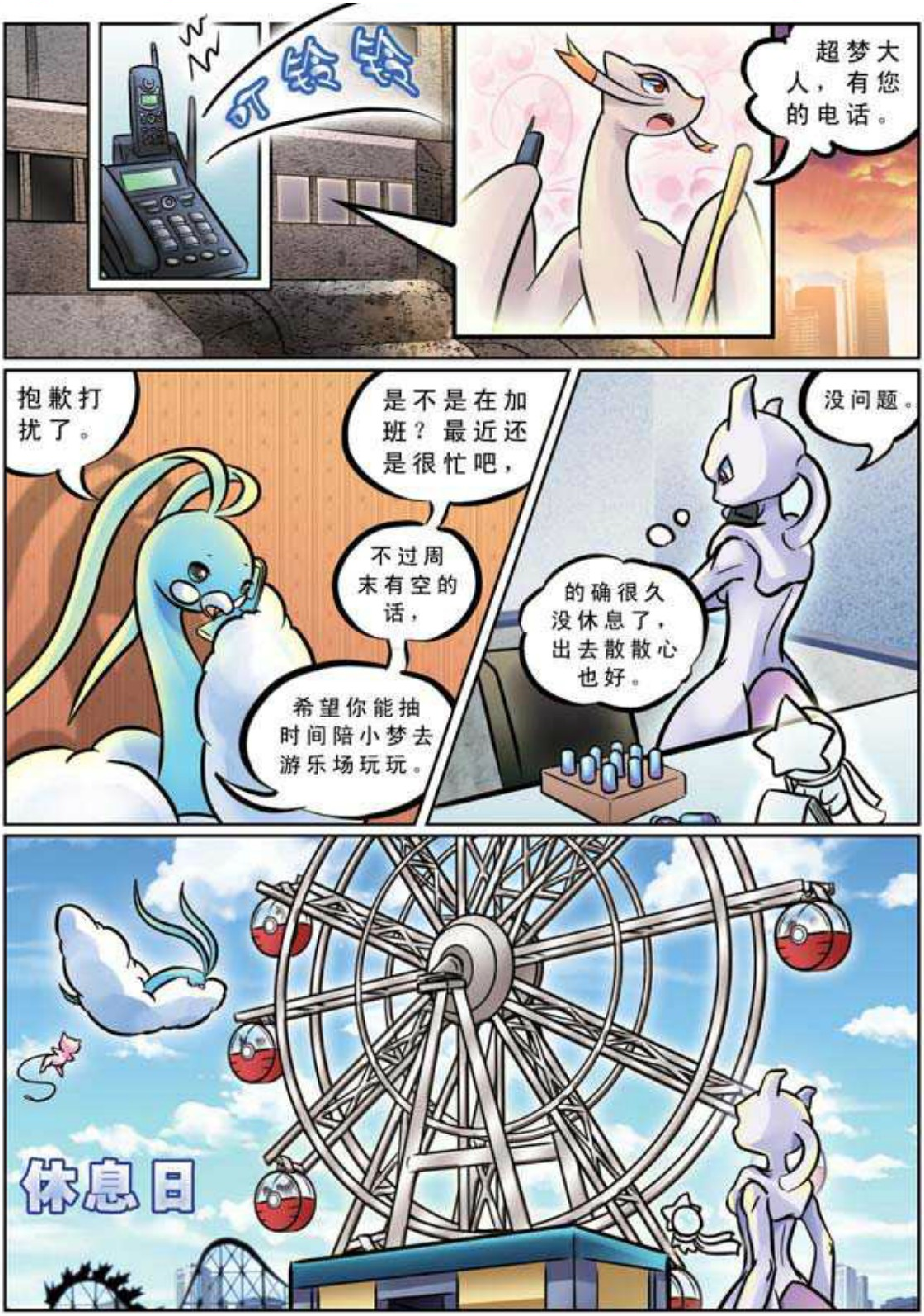


▲晒干的佛手柑干片

此外，佛手柑还有珍贵的药用价值。李时珍在《本草纲目》中记载：“佛手气味辛，温无毒；主治下气，除心头痰水；煮酒饮，治痰多咳嗽；煮汤，治心下气痛。”它的根、茎、叶、花、果均可入药，性味辛、甘、苦、温、无毒，入肝、脾、胃、肺，有疏肝解郁、燥湿化痰、理气和中、增加冠脉血流量、减缓心率和降低血压等功效。

尽管真正的佛手柑应该是鲜黄色的，但是游戏中粉红色的佛手果倒也别有一番韵味，同样值得观赏。


THE
POKEMEW
BLUE RESCUE TEAM
作者：猫伊　审编：岚、星河



不知道大家有没有看到桌子上的特性胶囊。听说这是《口袋妖怪 X·Y》新出的道具后本猫无限期待啊，结果后来才知道200 BP一个而且不能转换梦特性……其实只谈道具性能的话还是蛮实用的，但的确入手方式真的超麻烦……



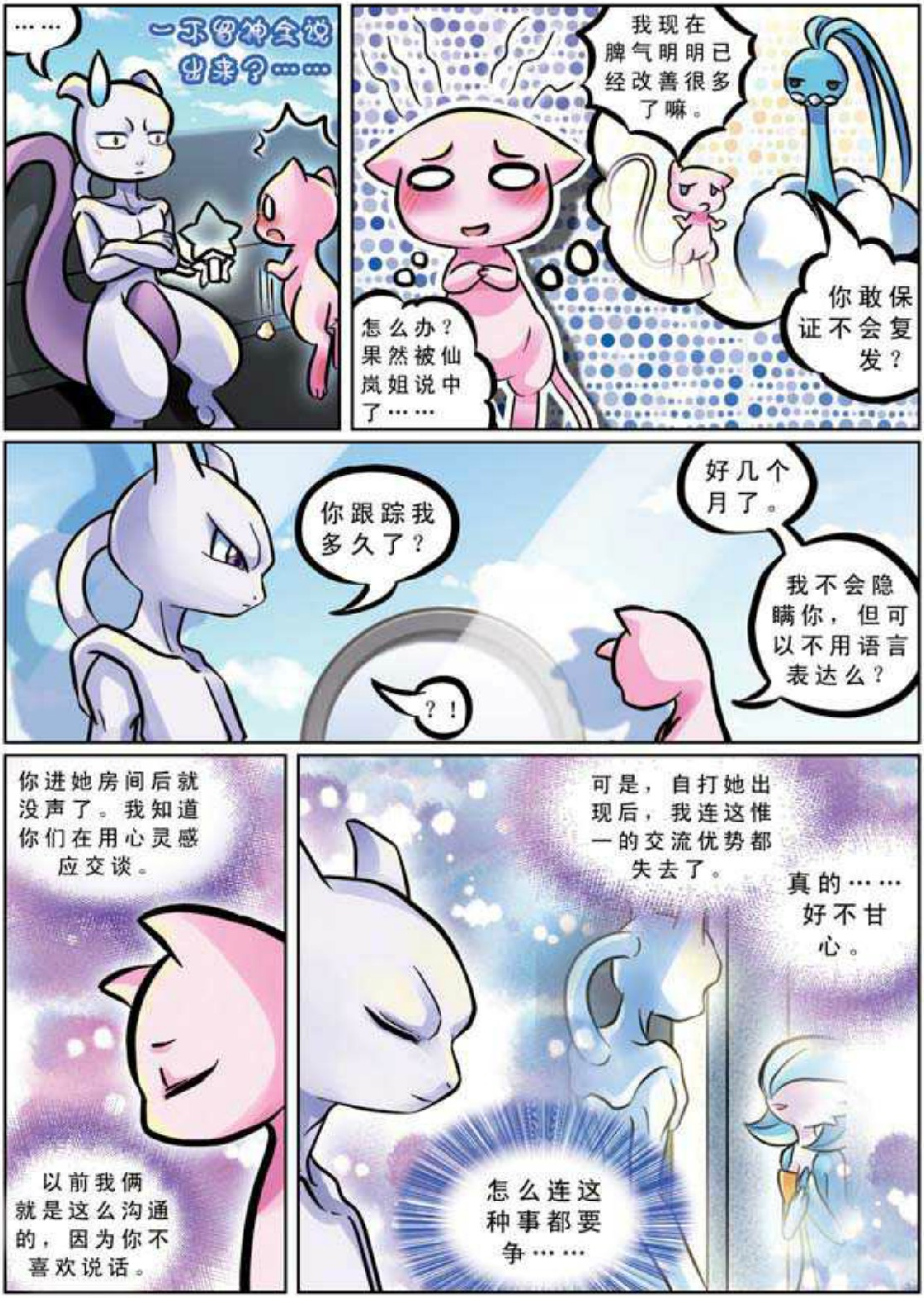


霜朔雪给仙岚的短信：既然你今天要陪小梦的话，那我就带雏音和莉莉安看电影去了。另外三个熊孩子实在不想管，反正有游戏机在他们根本懒得出门吧，而且就算去电影院他们也只会吵着看那种机器人打怪兽的片子。





拉迪亚斯的日记：小梦同雪拉比回来之后跟我说已经不想再纠结超梦和那个异色莎娜多的事了，我当时很高兴地说“是啊是啊，再说你的扑克脸大哥开始认真关心别人了有什么不好嘛！”。她没说话只是点点头就走了。现在想想会不会有点淡定过头了？



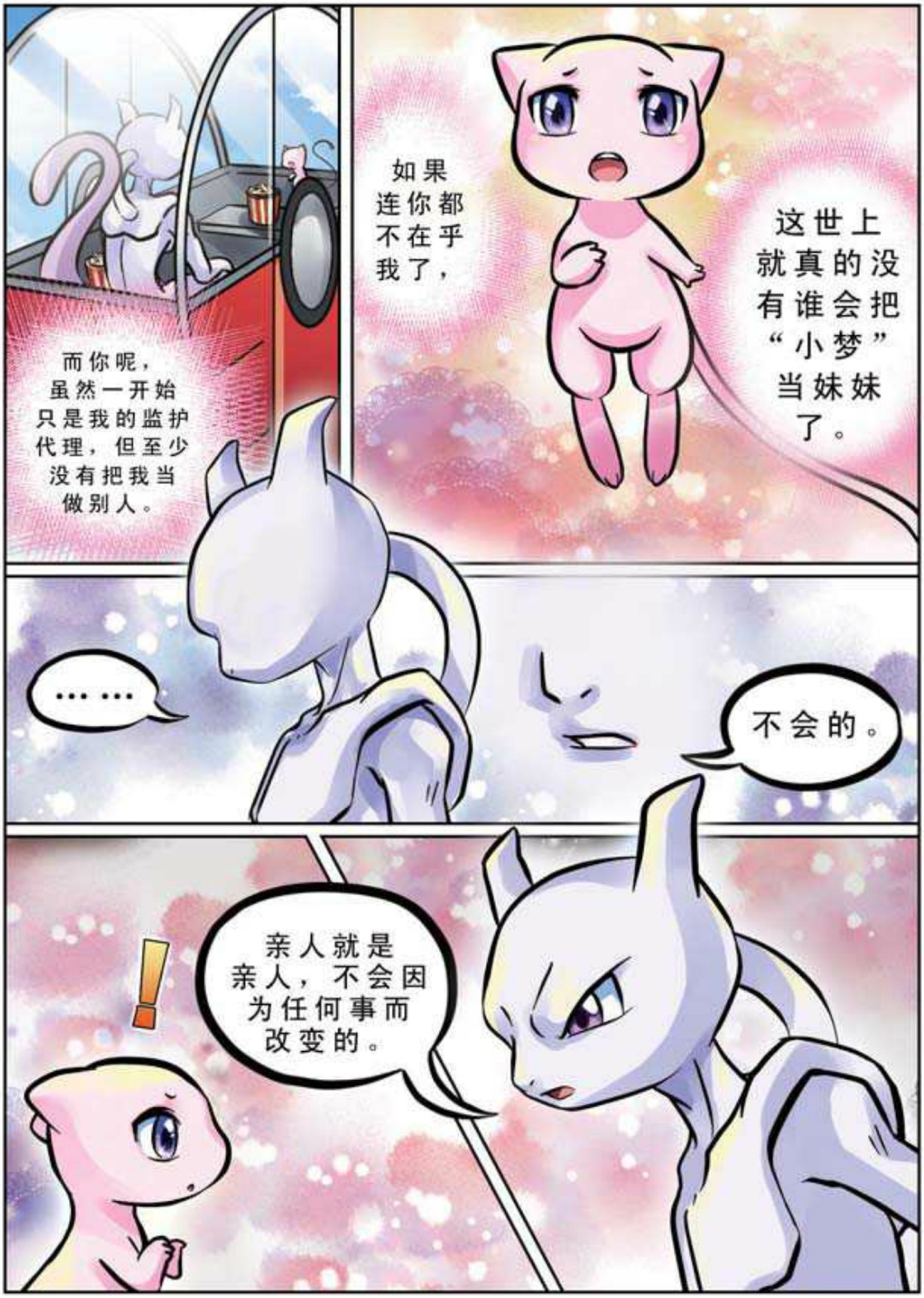


仙岚的日记：小梦跟拉迪亚斯出门的那天，回来以后就自己躲在被子里哭。我问她发生了什么事，她也只跟我说这是最后一次流泪。虽然我也相信她会慢慢变得坚强起来，但还是希望她能够鼓起勇气同超梦面对面地交流沟通，而不是把想法都埋在心里。





仙岚的日记：（接上）虽说这件事上我有些偏心小梦，但作为过来人，当初哥哥诺辰就是这么亲自开导我接受嫂子的。作为一个外人，我能做到的便是替他俩提供一个独处的机会——此时我突然想到，被誉为“七夕青鸟”的我族，似乎自古就是信使呢。





小梦的日记：大家一直以为我不能分清我哥和超梦的区别，但我其实只是在逃避事实而已。我怕直面“他并不是哥哥的另一个形态”这件事实后，会愧疚曾经一切一切的蛮横与骄纵——毕竟，我已经不再是个十三岁的小丫头了。



所以……真的很感谢超梦，在我最任性的那一年成为我的亲人。不过没想到今天他居然打破了十字诅咒，是不是意味着以后他就可以正常地和周围人交流了呢？要知道他平时脑子里转悠的内容可比他实际台词量多上好几倍。



仙岚的日记：记得当年超梦刚见到小梦时，望着那个嬉笑的丫头，他看似冰冷的紫色双眸被融化出了暖意。小梦觉得自己欠了超梦太多，但她也给了他不曾拥有的亲情和活力。他俩其实一直都是孩子，互相需要着对方的孩子。也许孩子终归要长大，但家人永远不该疏远。



Pokémew

开朗斗笠菇的微博：天啊，面对面遭遇传说中的超梦大人而且还要到了签名，晚上睡不着觉了打滚打滚！！可以伸缩的手臂简直太方便了——原来平时苦练音速拳除了能在树上偷树果吃还有这种优势啊！




梦幻的微博：@开朗斗笠菇　看到大家转发的微博和道歉了。没事的啦，其实我跟大哥没有生气的说，只是有点吓到了，下次粉丝团见面的话最好提前打个招呼喵～不过今天咱们队里有三个熊孩子大概要死得很惨了=w=+++



紫璧邪：今天才知道我闺蜜终于把我帮她做的护身符拿去送人了！只是没有按说好的送给超梦，而是送给了她发小！虽然在认识超梦前，那个叫碧棋的愣头青的确是她的人生支柱……但问题是我费了好大劲开导她忘记一个N年前就生死不明的熊孩子回头去接受超梦，现在这是闹哪样啊？！！



碧琴的日记：“反正以后也不会遇到比我哥更好的人了”——每当我提醒紫璧邪对他人太过刻薄时，她总这么不在乎地推卸。我俩都深切地明白沉湎于对某个逝者的回忆是非常危险的事，却很难摆脱昔日阴影的纠缠，互相劝着对方放下，自己却才是最放不下的那一方。




紫璧邪的日记：我这么一声不响地离开黑街，其实对桀诺很绝情。他一直待我不薄（虽然也没到整个罩着的地步）；总是提防着我的寒飒，终归也只是希望我能彻底对黑街效忠——但这又如何呢？我已无法忍受走在刀尖上的日子，只想作为一只猫安静地生活。



电鬼伊崎本:我从静默方塔中带回的资料整理起来还是有点难度的。幸亏迪奥希斯一族很适合用念力干这种工作(以及某位有先天身体优势)……没叫上速度最快的那位是因为他实在太毛躁了而且我们跟不上触手甩动的速度,于是就让他负责筛选精灵球去了。





九尾九昭：玄狐的故事，一直在星见族中流转。据说在我出生前的上一代确实诞生过这么一位稀有又强大的战士，但由于他最终下落不明，我便只把这个传说当做睡前故事，从没想过他的相片居然会出现在逆族档案中。



Pokémew

关于“玄狐”和“星见族”的设定早在第44辑中便提到过一次，不过当时我并没有料到第六代会出现火+超能系的魔法狐——虽然现在看来新出的这三只精灵真是相当适合担任九尾的同族（顺便作为狮子的闪霆一家似乎也有了火系同类呢）。



正在辛苦孵蛋的口袋玩家们一定对昵称"家门鸟"的火矢鹰一家感情深厚吧=w=，本猫最近也算半只脚踏入蛋坑，多亏了有火焰身躯特性又能够学习飞天的它，才能往返于7番道路的饲育屋与米亚雷市(PS:按住左键就能自动孵蛋的米亚雷中心区无限好评)。



Pokemew 关于本辑封面:在第55辑中我也恶搞过一次梅萝爱塔版飞天小女警,不过正式上封面还是第一次(其实我挺想设计个封面上那位黄头发蓝衣服版的梅萝妹子,不过大概不能放漫画里)……



Pokemew 预告：出现在火矢鹰回忆中的铁甲螳螂?!
他与异色佐罗亚克的关系究竟是——？

主要角色简介：



异色佐罗亚克苏缨宁：桀诺在逆族档案中发现了这名已逝的同族的相关记录，便开始追寻她的过往。她姓名的典故来源于《聊斋志异》中的狐女婴宁。



异色九尾星见九玄：在苏缨宁的资料中提及的"共犯"。原为星见族的精英。



星见心月：星见族的现任女族长，似乎与九玄熟识。她的名字来源于二十八星宿之一的"心月狐"。



防御型迪奥希斯：迪奥希斯之一，临时帮助桀诺整理资料。

涂鸦：《口袋妖怪X·Y》双女主：



这次新作我和审稿组的岚儿都不约而同选了女主，不过作为短发黑皮女汉子的我已经被大家吐槽说"比男主角还男主角"了。于是右边就是我俩在游戏中的形象。唔，现在有点后悔挑这么深的肤色了，好多衣服穿起来特难看……

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：
hi.baidu.com/new/necomew



但这其实是在十月画的哦！
虽然现在看起来内容可能有点过时，
XY
紧急突入
PokeMon海贼团
不是说你！！
《口袋妖怪X·Y》你们买了吗？这次有附送什么东西啊？
就这个小拼装模型。
跟计步器什么的比起来真是没意思啊……
有模型你还不知足……
我这美版就给我一张海报，亏我还是双版本预定的！！
好吧，我不说了。

自从能选女主角以后



公布时的人气顺序（大概吧）



其实我有觉得它可能是潜力股



这种爱是深沉的爱



其实抚摸系统里叫声种类更多



未解之谜之一



组合方式无限大



现在这个称呼比较少见了



全彩口袋妖怪四格漫画

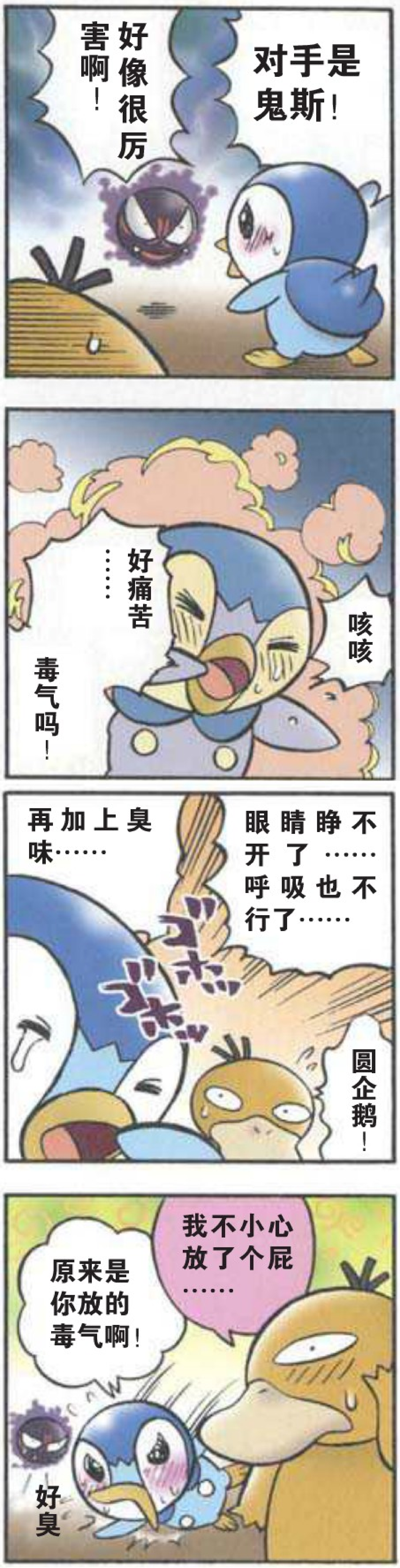


啪嗒
哗啦
咦?
啊，跳出来了……
必须快点回到水里去！
蹦跶
蹦跶
咦?
咦?
蹦跶
咦?
啪嗒
那个……不好意思
能请你送我回水池么?



多谢你帮助了我……
请告诉我你的名字……
好痛
虽说也不是为了让你记住我……
豪火猴！
哼
这是我的相片……
还有签名！
这还叫不想让我记住！
豪火猴


我能穿过
这堵墙。
スゥ
墙壁
我能看透这堵墙。
不错嘛！
我也能……
也能……
在墙上自由创作。
不许乱涂乱画！
滋滋


对手是鬼斯！
好像很厉害啊！
好痛苦……
咳咳
毒气吗！
再加上臭味……
眼睛睁不开了……呼吸也不行了……
圆企鹅！
我不小心放了个屁……
原来是你放的毒气啊！
好臭


嘿呀
背痒了！
唔……
如果是怪力的话，这时候就能一边锻炼一边挠痒了……
嘿哟
嘿哟
哐当
好想快点进化……
呃……
够不着！
痒痒


要玩接龙游戏不？
要玩！
……
刚才说什么来着？
忘了……
……
……
急躁
好闲啊……
要玩接龙游戏不？
刚才说什么来着？
要玩！


蓝电狮正在散步……
突然飞来了一个球……
感到危险时
蓝电狮会全身放电！
啪嗒
好痛！
不过完全不起作用……


我是哥达鸭
游泳速度很快哟！
到底有多快？
一瞬间就能游到对岸！
看着吧！
噗通
啪
哗啦哗啦
看吧！
这种宽度意义何在？


下次的战斗……
绝对
要赢！
晃悠
晃悠
那个腕力……
锻炼力量是不错……
晃悠
为啥非要来举我！
你看！那边的也一样嘛
和隆隆石一样重的岩石
诶？
哪边都一样啦！
诶！
在音符鹦鹉那里学唱歌……
老师说要拥有自信，大声地唱出来。
终于下决心要唱歌了！
心跳加速
啊……
张大
啊……
抖动
下巴脱臼了……

《口袋妖怪X·Y》后续研究（1）



文/sure、马修、koflover　　编/马修

RPG	收集育成	3DS
口袋妖怪X·Y		
ポケットモンスタ –X·Y		
Pokemon/Gamefreak	日版/美版	2013年10月12日
1～4人	4800日元	对应邂逅通信等

各位口袋玩家大家好，《口袋妖怪X·Y》的进程怎么样啦？这款游戏如果仅仅通关或完成主线就放下会错过很多，而各位能花钱买我们这本口袋专刊的玩家相信大多都是和马修一样：在新作出来前都会以这款游戏相伴。那么本辑，我们再给大家带来众多后续的研究，一起来让自己的口袋游戏生活更加丰富多彩吧！

努力值速刷全攻略

努力值相信老玩家都不会陌生：精灵初期的努力值为0，在队伍内打倒对手后就能够获得被打倒精灵所给予的相应的努力值，分别对应六项能力。每4点相应能力的努力值能够增加一点能力值单位，每只精灵最多可以获得510点努力值，而单项能力的最大努力值为252点。

能力值	计算公式
HP	[(种族值×2+个体值+きそポイント÷4)×等级÷100]+10+等级
HP以外	{[(种族值×2+个体值+きそポイント÷4)×等级÷100]+5}×性格修正

可以说，努力值是培育精灵的重要组成部分之一，努力值分配得好的话能够让精灵的能力更加强大。由于本作首次将努力值正式化，因此也有了超级训练这样专门针对提升努力值而设的选项，不过这部分太过庞大又非增加努力值的首选，所以有关超级训练的部分我们在后面会专门来介绍。

而除了超级训练，传统的还有使用道具提升的方式：薰衣市（クノエシティ/Laverre City）可以买到努力值加10的使用道具，能够迅速增加努力值。不过很贵且只能增加总上限的前100点。不差钱的话可以买点来节省一些时间。此外ハネ/Wing系道具能够增加1点相应的努力值，不过没有上限的限制，方便玩家用来微调总的努力值。

那么还有什么方法呢？还有击败精灵，在以往作品中我们便要在某些精灵频繁出没的地方来将之击败积累需要的努力值，本作当然也适用，我们后文的82～87页就是卡洛斯地区全部野生精灵打倒后所得努力值的数据。

不过这里我们重点要说的，则是基于群战系统并配合相关努力值道具而实现批量、快速增加努力值的方法。下面为大家详细介绍。

关于群战



群战是本作新增的战斗方式，在遇敌时会随机遇到5个一起出现的精灵，其中大多数群战出现的精灵种类是一样的，即给予的努力值也是一个种类。由于群战的精灵十分弱，用群体攻击大都可以一回合全部解决，加上开启了学习装置后队伍里所有获得经验的精灵都能够获得战斗给予的努力值，所以一个会群体攻击的高级精灵带着所要培育的精灵刷群战是刷努力值最有效率的方法。

这里玩家可能要问：群战不是随机出现吗？这样在野外遇敌岂不是很没有效率？其实不然，游戏中为玩家提供了多种必定出现群战的方法。首先是道具花蜜（あまいミツ/Honey），剧情中可以获得，游戏中许多地点也能够得到，野生的三目蜂会携带。而技能香甜气息（あまいかおり/Sweet Scent）能够在行走时使用，效果等同于花蜜且没有次数的消耗，可以在同一个地点一口气将所需的努力值刷到满。

口袋病毒与相关携带道具

虽然群战每次可以一下干掉5个精灵，但群战中每个精灵给予的努力值只有1～2点，可为什么说刷群战十分效率呢？那是因为口袋病毒和一些相应携带道具的存在。口袋病毒是系列的老系统了，战斗后会随机感染，被感染的精灵状态栏内会显示“**ポケルス**/Pokerus”。感染口袋病毒的几率十分低，但是由于本作的交换十分简单，因此当玩家交换到一个带病毒的精灵后，放在队伍里其前后精灵在每次战斗后都有1/3的几率被传染病毒。病毒没有什么负面效果，反而会让被感染的精灵在战斗中获得的努力值翻倍。有了病毒的翻倍效果，再搭配各种增加努力值获得的携带道具，掌握后可轻松刷满努力值。其中**パワー**/Power系的携带道具在战斗小屋用BP换取，携带后可以额外获取4点对应的努力值。下面是和努力值有关的携带道具：



竞争背心	Macho Brace	きょうせいギプス	15号道路碎岩获得，携带后能够让获得的努力值翻倍
力量护具	Power Weight	パワーウエイト	获得经验后HP基础努力值+4
力量手饰	Power Bracer	パワーリスト	获得经验后物攻基础努力值+4
力量腰带	Power Belt	パワーベルト	获得经验后物防基础努力值+4
力量镜片	Power Lens	パワーレンズ	获得经验后特攻基础努力值+4
力量束带	Power Band	パワーバンド	获得经验后特防基础努力值+4
力量护膝	Power Anklet	パワーアンクル	获得经验后速度基础努力值+4

群战刷努力推荐地点

会香甜气息和群体攻击技能的精灵很多，不少草系精灵都能够胜任，比如妙蛙花，除了能学会香甜气息，还有群攻技能花雪（はなふぶき/Petal Blizzard），如果流程中没选的话找朋友或上GTS一般就能轻松换到。换不到也没关系，还有别的精灵可用，比如会香甜气息的口呆花用飞叶快刀也是群攻技能。这里为大家将一些有能力相应的群战地点列举出来，方便各位玩家去对应的地点刷取努力值，而更多的有关击倒口袋妖怪的努力值，请参看后面的表格。提醒大家一下：场景下雨的话，甜香气息无法使用，只能用花蜜了。

属性	地点	群战精灵
HP	5号路	溶食兽
	11号路	尼多兰
	连地洞穴	音波怪
	冠军之路洞窟	大舌头
物攻	5号路	愣头蜥蜴
	11号路	尼多郎
	14号路	喇叭芽、阿柏蛇
	19号路	口呆花、阿柏怪、飞蝎
	21号路	飞天螳螂
物防	10号路	磁鼻
	18号路	小拳石
	终端洞窟	小哥特拉（X）
特攻	7号路	可达鸭
	10号路	恶魔猎犬（X）
	12号路	电绵羊
	严寒大山洞	香冰娃娃、迷唇娃
特防	7号路	弹跳草
	21号路	青绵鸟
	映身洞窟	玛奈奈
	口袋妖怪村	荷叶怪
速度	8号路	长翅鸥、傲骨燕
	10号路	落雷兽（Y）、洋洋蜻蜓
	11号路	胖胖翁
	12号路	长翅鸥
	16号路	暗黑乌鸦
	5号路	正电宝宝、负电宝宝
	连地洞穴	超音蝠

消除努力值的方法

在以前的作品中，每一点努力值的增加都要精打细算，因为加错了的话就只能通过特定的果实来减（**ザロクのみ**/Pomeg Berry，HP努力值–10；**ネコブのみ**/Kelpsy Berry，物攻努力值–10；**タポルのみ**/Qualot Berry，物防努力值–10；**ロメのみ**/Hondew Berry，特攻努力值–10；**ウブのみ**/Grepa Berry，特防努力值–10；**マトマのみ**/Tamato Berry，速度努力值–10）——这个方法本作当然保留，不过还有更有效率的，是打空沙包随机现掉落的白色的重置沙包（まっさらバッグ/Reset Bag），击打完成后能够将努力值一口气清光。另外在米雷亚市的果汁店（しるや）调和出的危险汤（デンジャースープ）也能将努力值全部清空。

超级训练全攻略

超级训练（スパトレ/Super Training）是本作新增的专门练努力值的一个系统，虽然刷努力比群战慢些，但也别有一番乐趣，在一周目精灵少、地图未完全开启时尤其有效，而且隐藏超级训练还可以拿到各种进化石。超级训练下分两大部分，一个是超级训练，一个是基础训练，前者是玩射门游戏，后者则是打沙袋。这部分我们来详细介绍：

超级训练

（スーパートレーニング/Super Training）

和上级标题重名的训练，内容是射门大赛——和一个巨大的气球口袋妖怪互相踢足球射门，我们要做的是瞄准对方出现的球门及时射击的同时，也尽可能地躲避射来的足球，其中准确射门会得分，蓄力会得更多分，被对方打中则会减分。只要在限定时间内达到规定分数便可以胜出，破了记录还会得到勋章。而进行射门大赛的口袋妖怪，比赛中的得分失分和口袋妖怪本身的努力值多少有关，和本身的种族、个体能力无关。



操作

射门大赛的过程是触摸操作+滑杆、方向键操作，虽然看着麻烦实际上相当易上手。

↑/↓	缩进、拉远与对手的距离
滑杆	距离不变的情况下向各个方向移动，主要用来躲避对手的攻击
点击下屏	射出足球
点住下屏后放开	蓄力后射出大威力的蓄力球。其中连射球在蓄力的同时还会进入高速连射状态

足球

不同的口袋妖怪在射门大赛中会拥有不同颜色的足球，游戏中的足球如下：

球色	射门威力	射门速度	大小	蓄力消耗	连射间隔
黑	普通	普通	普通	普通	短
黄	弱	普通	小	少	短
橙	稍弱	普通	大	普通	普通
绿	强	慢	稍大	多	普通
蓝	普通	快	小	多	普通

虽然以上列举了游戏中出现的不同颜色的足球，事实上在比赛中，注意足球图标就可以了，因为以实战角度来说，主要



▲打沙包界面的右上可以看到该精灵的足球的颜色类型为连射型。

是非连射和连射两种打法，连射型在图标上有一串球，很容易和其他的区分开——尽管在后面的介绍中连射球似乎不错，但事实上连射球威力较低的同时，常规的蓄力型打法也由于球的连射而导致命中率大降、从而影响胜出后得到的沙包等级，因此在使用连射球时还是要有专门的战术的。

影响因素

除了球本身的影响，射门威力、蓄力时间、蓄力速度、移动速度等也都影响到我方精灵在场上的发挥，不过这些都会随着努力值的积累而使我方精灵强度有显著提升，相比之下，具体到某项方面能力努力值的影响就相当低了。

蓄力、连射与躲避

非连射球外的操作都是点一下射击图标便射出一球，点住图标后会蓄力再放开后便射出大威力的蓄力球；而连射球在点住的时候虽然也会蓄力但会进行连射，这是连射球的最大特征。不过无论是哪种球，蓄力过量都会失败。

而在大多数的射门大赛中，对手的中心部分会出现一个特殊颜色的框，这个框会短暂持续一段时间且不会因为受到攻击而消失，这时就可以瞄准快速点击下屏来对其造成连续伤害。如果是连射球，点住射球图标更可以一边连续高速地攻击对方一边蓄力射出强力的蓄力球。对普通球来说，这个连射环节是一个战斗高潮，但对连射球来说绝是重创对手的绝佳良机。

躲避在等级比较低的比赛或我方努力值已经相当高挑战常规比赛的情况下可以无视，但在挑战LV3及以上就显得非常重要了，而且要注意尽量不要被逼到边缘。

训练项目



游戏中，训练项目下分三大块，分别是试练、超级训练（努力值）和隐藏超级训练。这里给出的就是这些训练项目的一些资料和挑战心得。

试练

最开始挑战超级训练时的两个教学关卡，难度不大。由于胜出后会得到物防努力值，因此这两项最好用打算提升物防努力值的或非对战用精灵来通过。

能力项	对手	过关分数	奖励沙包
物防+4	吹粉虫	50	力量沙包
物防+4	刺粉蛹	150	防御沙包S

超级训练（努力值）

这里是提升努力值的主要项目，有三个等级，胜出后分别提升4、8、12点努力值，并且开始有了记录和勋章。一开始只有1级，但随着挑战的完成，更高的等级和训练项目就会开启。其中到LV2时对蓄力和精准度就有了要求，而到LV3想要高评价胜出，对躲避也有了不小的要求。而过关奖励的努力值沙包，根据命中率、时间等，会得到L、M、S三种等级的沙包以及特殊沙包。



LV1				
能力项	对手	过关分数	记录	入手沙包
HP	皮皮鲸	500	2：30	尺寸沙包/双倍沙包/HP沙包
物攻	牙龙宝宝	300	2：30	力量沙包/双倍沙包/物攻沙包
物防	小拳石	400	2：30	防御沙包/双倍沙包/物防沙包
特防	玛瑙水母	200	2：30	防御沙包/双倍沙包/特防沙包
特攻	小磁怪	300	2：30	力量沙包/双倍沙包/特攻沙包
速度	音波蝠	200	2：30	移动沙包/双倍沙包/速度沙包
LV2				
能力项	对手	过关分数	记录	入手沙包
特攻	三合一磁怪	1500	2：00	力量沙包/双倍沙包/特攻沙包
HP	古棘鱼	2500	2：00	尺寸沙包/双倍沙包/HP沙包
物攻	剑牙龙	1500	2：00	力量沙包/双倍沙包/物攻沙包
特防	毒刺水母	1000	2：00	防御沙包/双倍沙包/特防沙包
速度	化石翼龙	1000	2：00	移动沙包/双倍沙包/速度沙包
物防	隆隆石	1500	2：00	防御沙包/双倍沙包/物防沙包
LV3				
能力项	对手	过关分数	记录	入手沙包
特攻	UFO磁怪	2500	2：00	力量沙包/双倍沙包/特攻沙包
HP	鲸鱼王	4000	2：00	尺寸沙包/双倍沙包/HP沙包
物攻	戟牙龙	2500	2：00	力量沙包/双倍沙包/物攻沙包
特防	藻海龙	2000	2：00	防御沙包/双倍沙包/特防沙包
速度	音波飞龙	2000	2：00	移动沙包/双倍沙包/速度沙包
物防	隆隆岩	2500	2：00	防御沙包/双倍沙包/物防沙包



隐藏超级训练

当把超级训练的部分全部完成，隐藏超级训练的关卡就开启了，每通过一个还会开启下一个，而前6个全部通过后便会开启下一页的第一个。这部分虽然有两页，但难度等级跨越了4～7级，由于这部分胜出后不再增加努力值，而难度等级和页面又无关系，因此这里去掉了能力项而增加了难度一列，同时也增加了奖励道具——隐藏超级训练随着等级的提升，奖励的道具也非常给力，其中不乏各种羽毛和进化石，但难度也都非常高，其中不乏二连战甚至三连战，最终的挑战则是有版本分别的四连战，因此需要满努力值的来挑战胜算才更高。

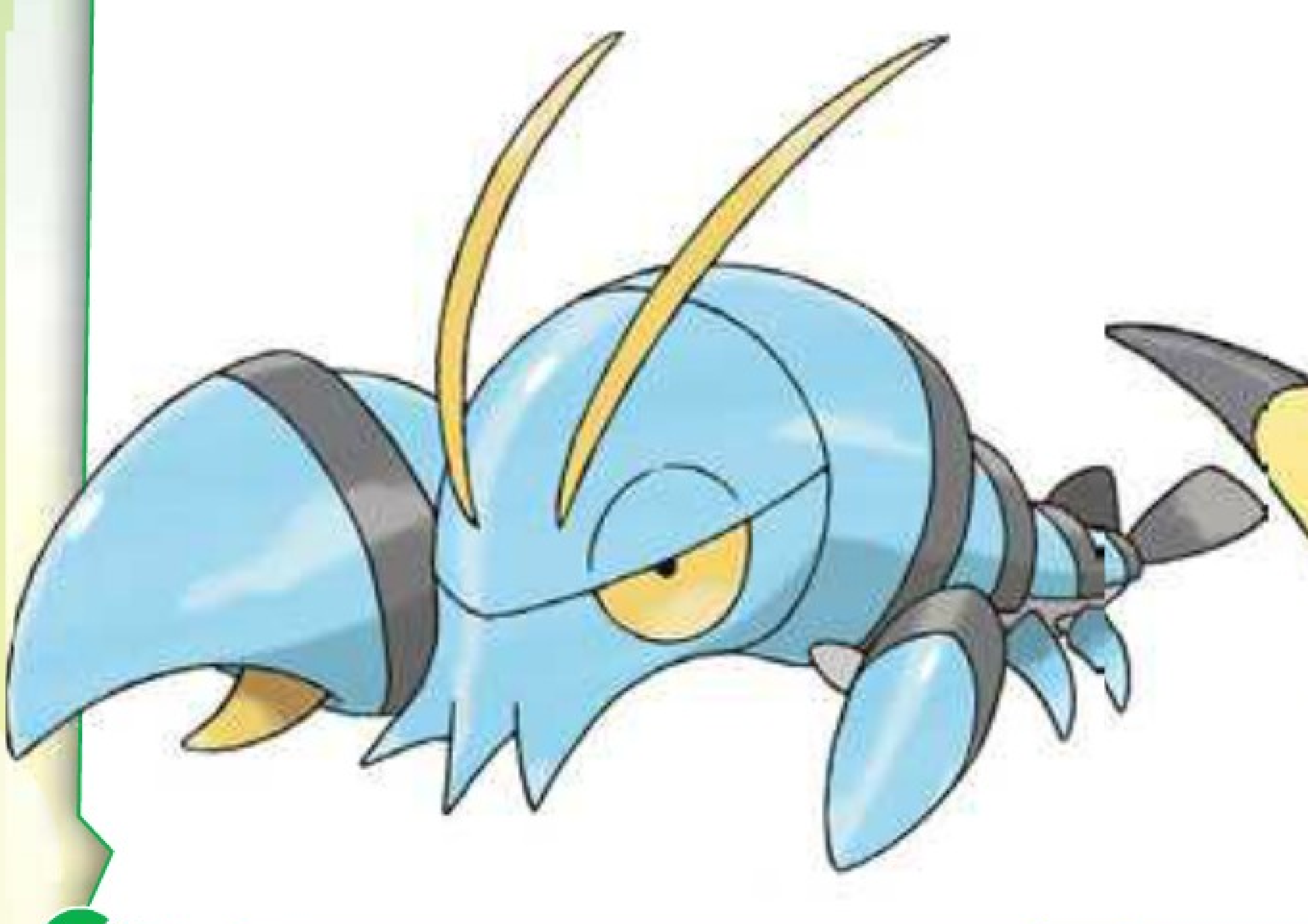


隐藏训练1

等级	对手	点数	记录	奖励沙包	奖励道具
4	极光龙 暴龙王	1800 1800	1：30	力量沙包/物攻沙包/特攻沙包/速度沙包/双倍沙包	体力羽毛/筋力羽毛/抵抗羽毛/智力羽毛/精神羽毛/瞬爆羽毛/美丽羽毛/美味之水
5	妙蛙花	4000	1：30	防御沙包/物防沙包/特防沙包/HP沙包/双倍沙包	叶之石/硬石/星之沙/美丽羽毛/苏打水
5	喷火龙	4000	1：30	力量沙包/物攻沙包/特攻沙包/速度沙包/双倍沙包	炎之石/硬石/星之沙/美丽羽毛/苏打水
5	水箭龟	4000	1：30	防御沙包/物防沙包/特防沙包/HP沙包/双倍沙包	水之石/硬石/星之沙/美丽羽毛/苏打水
5	电鲶鱼	4800	1：30	防御沙包/物防沙包/特防沙包/HP沙包/双倍沙包	雷之石/硬石/星之沙/美丽羽毛/苏打水
5	剑盾魂	4800	1：30	防御沙包/物防沙包/特防沙包/HP沙包/双倍沙包	暗之石/硬石/星之沙/美丽羽毛/苏打水

隐藏训练2

等级	对手	点数	记录	奖励沙包	奖励道具
6	假面玫瑰	4800	1：30	力量沙包/物攻沙包/特攻沙包/速度沙包/双倍沙包	光之石/硬石/星之沙/美丽羽毛/苏打水
6	艾雷特	5600	1：30	力量沙包/物攻沙包/特攻沙包/速度沙包/双倍沙包	觉醒石/硬石/星之沙/美丽羽毛/苏打水
7	吹粉虫 刺粉蛹 绚丽蝶	1200 2400 3600	2：00	力量沙包/物攻沙包/特攻沙包/速度沙包/双倍沙包	美丽羽毛/调和奶/瞬爆羽毛/筋力羽毛/智力羽毛/PP上升剂
7	大磁鼻	7200	1：30	防御沙包/物防沙包/特防沙包/HP沙包/双倍沙包	美丽羽毛/调和奶/体力羽毛/抵抗羽毛/精神羽毛/PP上升剂
7	小角龙 双头龙 三颜龙	1600 2400 4800	2：00	力量沙包/物攻沙包/特攻沙包/速度沙包/双倍沙包	美丽羽毛/调和奶/星之沙/月之石/太阳石/PP上升剂
8 （X限定）	幼甲兽 蛹甲兽 巨甲龙 MEGA巨甲龙	1600 2400 3200 5600	1：30	防御沙包/尺寸沙包/力量沙包/移动沙包/HP沙包L/物攻沙包L/物防沙包L/特攻沙包L/特防沙包L/速度沙包L	美丽羽毛/哞哞牛奶/叶之石/炎之石/水之石/雷之石/PP上升剂/PP最大剂
8 （Y限定）	小哥特拉 哥特拉兽 哥特拉王 MEGA哥特拉王	1600 2400 3200 5600	1：30	防御沙包/尺寸沙包/力量沙包/移动沙包/HP沙包L/物攻沙包L/物防沙包L/特攻沙包L/特防沙包L/速度沙包L	美丽羽毛/哞哞牛奶/叶之石/炎之石/水之石/雷之石/PP上升剂/PP最大剂





基础训练

(ベーストレーニング/Base Training)

基础训练是超级训练下的又一种以打沙包的方式来增加努力值的迷你游戏。沙包一般在射门训练游戏完成后得到，如果失败也会得到力量沙包，而在打沙包中也有一定概率得到沙包，其中打空沙包时效率更高且有可能会入手打空沙包时才能得到的沙包。游戏时只要开启打沙包的界面，选中的口袋妖怪就会自己打沙包（大约1分钟1下），点击下屏会让口袋妖怪加快打击速度。而对打沙包的口袋妖怪长时间放置不理或长时间未进入此界面后重新进入，会发现口袋妖怪们都处于仰倒的困倦状态，这时候点击它就会重新站起来。沙包最多可以留12个，手中的沙包如果觉得没必要留着也可以扔掉。



努力值沙包

沙包大多数和口袋妖怪的努力值有关，把沙包打飞后就能获得相应的努力值，格式为“能力+沙包+尺寸”，尺寸有大、中、小，分别对应L、M、S，增加的努力值则分别是12、4、1，如“物防沙包M”就是将该沙包打飞后可以增加4点防御努力值。沙包的大小和所需击打次数有直接关系，沙包越大，要击打的次数就越多。

特殊沙包

除了努力值相关，还有许多特殊的沙包，这些沙包如下：

沙包	日文名	英文名	效果
尺寸沙包	サイズUPバッグ	Big Shot Bag	下轮训练时球的尺寸增大
力量沙包	パワ–UPバッグ	Strength Bag	下轮训练时球的威力增加
防御沙包	ガ–ドUPバッグ	Toughen-Up Bag	下轮训练时所受伤害降低
移动沙包	ム–ブUPバッグ	Swiftness Bag	下轮训练时移动速度加快
双倍沙包	ダブルUPバッグ	Double-Up Bag	下轮训练胜出后得到双倍努力值
重置沙包	まっさらバッグ	Reset Bag	努力值清零
放松沙包	リラックスバッグ	Soothing Bag	亲密度上升
燃烧团沙包	フレアだんバッグ	Team Flare Bag	下一个沙包的击打次数减少

前几个训练时产生效果的沙包都要在打完该沙包后立刻进入射门大赛，如果继续打沙包则会令上一个沙包的效果失去，因此不要浪费了。尤其是双倍沙包，一定要留到LV3的比赛再用，胜出后一下加24点努力值还是很爽的。

其余的三个沙包全都需要打空沙包才会出现。其中放松沙包的名字虽然看着休闲，但这个大沙包相当结实……所以这个包和燃烧团沙包可谓是相性良好，因为除了放松沙包，没有任何一个沙包需要用燃烧团沙包来减少击打次数。

最珍贵的莫过于重置沙包，有效解决了培养偏的问题。不过这种白色的珍贵沙包只有在打空沙包时才会有一定几率出现，所以多打打空沙包也许会有惊喜哦。



连锁与闪光精灵

闪光精灵以低出现率而备受玩家欢迎，那么本作中该如何有目的地去捕捉闪光精灵呢？这里我们给出连锁刷闪光精灵的方法。

首先是必要道具，即通关后可以获得的重要道具追踪器（ポケトレ/Poke Radar），这个道具在以前的作品中也出现过，使用后可以利用连锁刷高能力值精灵，十分有用。具体的用法是行走50步（用十字键走，不要用滑杆滑动或加速跑动），然后在可以遭遇到野生精灵的草地内使用，会让草地出现摇动的草丛。进入后会遇敌，战斗胜利后会继续出现摇动的草丛，连续遇到相同精灵便称为连锁。想要捕捉高能力的野生精灵，就得掌握这个道具和连锁的规律。

草丛出现规律

◆道具使用后会以主角当前位置为中心，四格范围内随机出现1～5个摇动的草丛。

◆摇动的草丛根据晃动的幅度分为小、中、大三种。初期玩家要多练习几次，来掌握剧烈摇动的草丛到底是什么样子。

◆闪光的草丛内可以遭遇到闪光精灵，不过同一次连锁内只会出现一次。

◆只有当前草地可以遭遇到的精灵才能够连锁，游戏中没有通过连锁才出现的精灵存在。

连续断开的条件

◆进入了遇不到精灵的草丛。

◆在进入摇动的草丛前遭遇了战斗。

◆遇到了非同种的精灵。

◆战斗中逃跑、被全灭等。

◆战斗后由于周围草地太少而没出现可以摇动的草丛。

◆在移动画面进行行走以外的操作：比如用滑杆移动、对话、使用秘传技能等。除此之外，进行联机操作、身上的蛋孵化也算……

连锁相关知识

◆使用追踪器后会出现特殊的背景音，在连锁持续时间内音乐会一直存在，也就是说，可以通过音乐来判定当前连锁是否断了。

◆想要持续连锁，就得持续在摇动的草丛内遭遇相同的精灵，而离主角越远（横竖范围4格），摇动幅度越大的草丛也最容易遭遇到相同的精灵。

◆20连锁内精灵能力为1V，40连锁内能力为2V，60连锁内为3V。连锁次数越高，捕捉到的精灵的能力越高，60连锁后就会出现4V甚至5V的精灵，但出现与否还得看玩家的运气。（○V代表有几满个体值，1V为1项满个体，2V为2项，以此类推。）

◆连锁次数40以上遭遇闪光精灵的几率提升。当然20多次遭遇闪光精灵的也大有人在，提升的只是几率。

连锁心得

根据以上的条件，大家可轻松总结出刷连锁的准备工作：

首先为了不意外遇敌，大量的不遇敌道具喷雾剂——驱虫喷雾剂（むしよけスプレー/Repel）、白银喷雾剂（シルバースプレー/Super Repe）、黄金喷雾剂（ゴールドスプレー/Max Repel）是必要的。连锁的过程中请务必保持喷雾剂的效果。

此外战斗中必须捕获或是战胜精灵才能继续连锁，所以大量精灵球和PP回复道具也是必要的。PP回复道具方面推荐红苹果（ヒメリのみ/Leppa Berry），在15号道

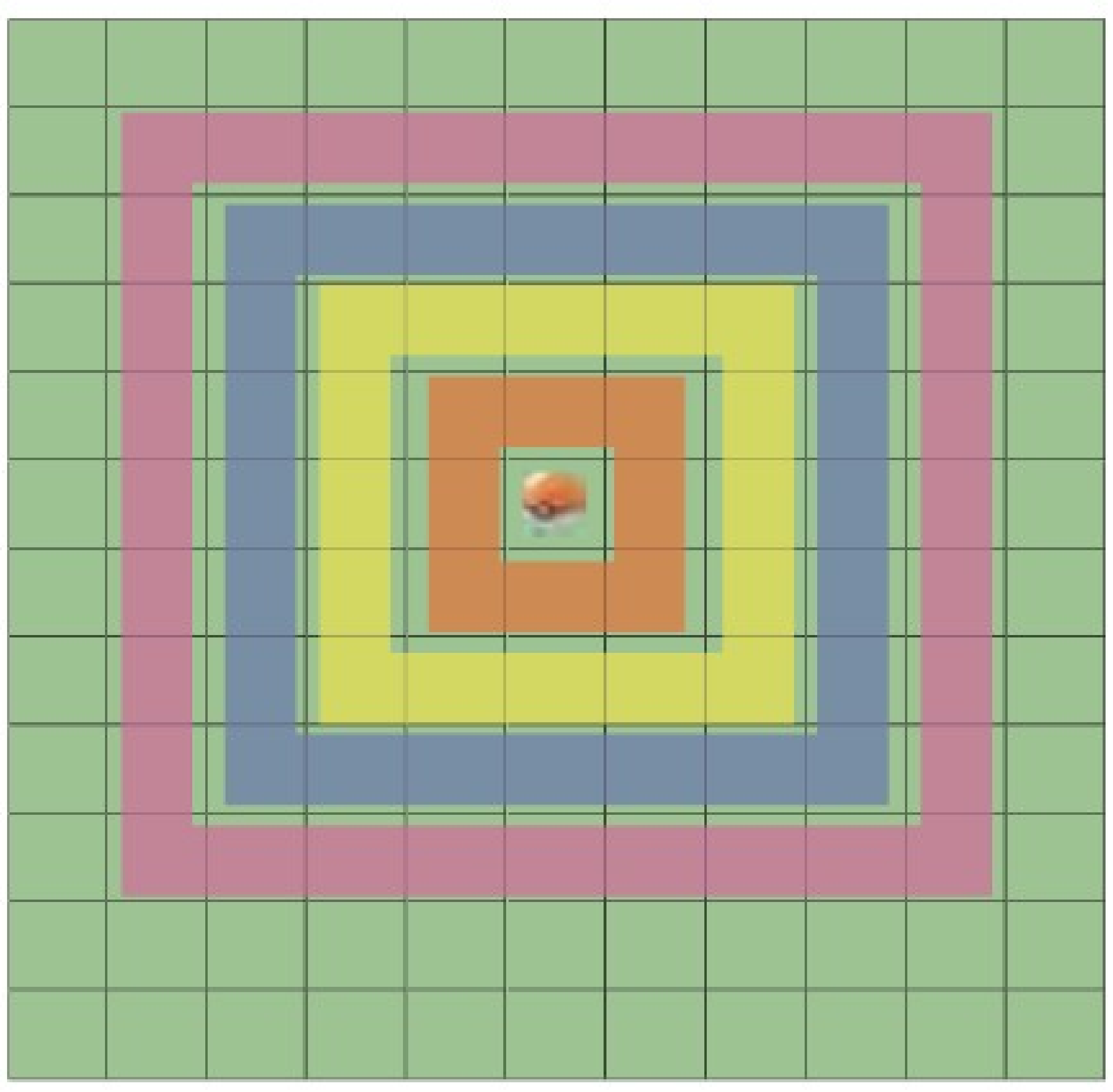
路可以摘到。在农场可以轻松种出大量红苹果。

然后是防止各种地图上的操作，Y键上除了追踪器外不要登录其他快捷道具，滑杆移动等也请多多注意。

当然最后也是最重要的，便是进入有相同口袋妖怪所在的摇动草丛，这里就需要玩家细致耐心加经验了。晃动的草有晃动程度和离主角的距离两种情况，离开主角四格范围以外的大幅度晃动的草才是玩家要去踩的——不过也得注意，在草地边缘的草丛也不要去踩，因为这样会有战斗后不继续出现晃动草丛的可能。

如果战斗后出现的草丛都不满意，避开这些草丛走50步后再次使用**ポケトレ**还是能够继续连锁的。如果玩家只是为了刷闪光而不要求能力的话，那么40连锁后不进草丛，不断使用追踪器直到出现闪光草丛也是可以的。

由于连锁期间需要玩家集中精力，如果累了的话，进入草丛战斗的时候可以待机休息一下。



◀最外圈格子就是推荐连锁的草丛所在地。

百变怪的捕捉

由于本作有好友狩猎场（**フレンドサファリ**/Friend Safari）并改良了孵蛋机制，使得大量的精灵都能轻松获得5V高个体。所以刷连锁最大的作用就变成了捕捉闪光精灵以及高个体的百变怪了。百变怪的捕捉地点是口袋妖怪村，那里有着大片的草地，可以说是为刷连锁而量身定做。

要刷高V百变怪，先得在队伍阵容上下番功夫，首先是1只专门用来捕捉精灵、拥有刀背打（**みねうち**/False Swipe）和催眠技能的精灵就可。还要有1只能够秒杀50级百变怪的战斗用精灵，负责在60次连锁前将遇到的百变怪都干掉。此外也需要1只无输出技能的精灵，负责被百变怪变身，防御也尽量选低的。

然后便是进行连锁了，用主力战斗精灵杀到60连锁后将全辅助技能的精灵换到第一个负责被变身，然后再换上负责捕捉的精灵将百变怪捉到。待玩家捉了一大堆或是连锁断开后就可以回去看看本次连锁的收获了。

在60连锁后遇到百变怪时也可以直接扔球捕捉来提升效率，捕获率最高的精灵球是夜间用的黑暗球（**ダークボール**/Dusk Ball）。



►高V百变怪的捕捉场所。

钓鱼连锁

游戏中还有钓鱼连锁的设定。不过这个就比较简单了，简言之就是连续钓鱼的次数：当玩家在同一个水边用鱼竿连续钓起鱼时，连锁次数越多就越容易钓上闪光精灵。在队首放上吸盘特性的精灵（**きゅうばん**/Suction Cups）可让每次钓鱼都能成功，然后不要移动，不断使用钓竿钓鱼就可以了。不过钓鱼的连锁除了会出现闪光精灵，对能力方面没什么影响。在获得最高级鱼竿的小屋内可以询问到玩家最大的钓鱼连锁次数。

孵蛋规则详解

对战是“《口袋妖怪》系列”游戏的主要内容之一，想要在对战中脱颖而出，充分的准备工作是必不可少的，其中最重要的就是培育出高能力的战斗用精灵。想要培育出高能力的精灵，就必须掌握本作孵蛋的各种规律。

蛋的获得

饲育屋在7号路，这里可以存入两只精灵，当它们处于同一个蛋组且性别不同时，行走一定的步数后就会出蛋（精灵的详细蛋组请参见88～94页资料）。蛋从门口的饲养员那里领取，当饲养员背向玩家时表示没有蛋，面朝下方时对话就能获得蛋了。此外性别不明的精灵和单性别的精灵想要生蛋，得和百变怪一起存入饲育小屋，其他任意精灵只要有蛋组，和百变怪一起存入饲育屋也会生蛋。不过两个百变怪放进去不会生蛋，未发现组精灵也不会生出蛋来。另外每个玩家的精灵都有一个ID，精灵ID和种类会影响出蛋的速度。

孵化组合	饲养员台词	出蛋几率
同种类、不同ID	とっても仲がいいようだ	高
同种类、同ID	まずまずのようだ	中
不同种类、不同ID	まずまずのようだ	中
不同种类，同ID	それほど仲良くないようだ	低
同性精灵	別々に游んでいる	不会出蛋
精灵生蛋分组不同	別々に游んでいる	不会出蛋



◀面朝下时即表示有蛋可拿了。

孵化

获得蛋后想要孵化，得放在队伍里并行走一定的步数。蛋孵化所需要的步数根据生蛋分组的不同而不同。想要提高孵化的效率，就得在队伍里放置一个有火焰之躯（ほのおのからだ/Flame Body）或是熔岩铠甲（マグマのよろい/Magma Armor）特性的精灵（推荐门前鸟的进化型火矢鹰），这样能让所需步数减半。此外配合最后一个0能量孵化能量（タマゴふかパワ–/Hatching Power）也能够让所需步数进一步减少。



▼火矢鹰是孵蛋的最好伴侣。

孵化推荐的场所为7号道路和米亚雷市的中心广场。7号道路本身就是饲育小屋所在地，且门口的道路十分长。在左右移动的同时还可以拿取蛋或顺便去战斗别墅赚零花钱。而米亚雷市的中心广场可以朝同一个方向前进绕着铁塔转圈，用橡皮

筋等物品将滑杆卡住后就可以挂机了，不过孵化时需要点一下下屏。



▲想挂机的话可利用这个环形长廊。

遗传

说完了蛋的孵化，下面就来讲解下蛋的遗传。蛋内孵化出的精灵的种类能力等属性都是根据双亲的能力而来的了解规律后才能够方便地孵化出高能力的精灵。

精灵种类

蛋内孵化出的精灵的种类随母亲，双亲中有百变怪的话则种类随非百变怪的那只精灵。当能孵化出尼多郎（ニドラン♂/Nidoran Male）或尼多兰（ニドラン♀/Nidoran Female）的蛋时为特殊情况，两者出生几率各为50%。萤火虫（バルビ－ト/Volbeat）和幻光虫（イルミ－ゼ/Illumise）也是如此。此外某些精灵携带特定的香炉道具后会孵化出特殊的精灵宝宝。



精灵球种类

本作中也能继承精灵球了，蛋内孵化出的精灵的精灵球和母亲相同。当母亲为百变怪时不继承球，子代的球变为普通精灵球。此外大师球也不能继承，会变为普通精灵球。

形态

水蛞蝓（カラナクシ/Shellos）、蓑衣虫（ミノムッチ/Burmy）、巴斯鱼（バスラオ/Basculin）、四季鹿（シキジカ/Deerling）、花贝贝（フラベベ/Flabebe）等多形态的精灵，孵化出的具体形态也和母亲相同。不过拥有10几个颜色的绚丽蝶（ビビヨン/Vivillon）是不继承亲代的颜色的，而是以蛋生下来时所在的3DS主机注册地址来定。

特性

当孵化出的精灵有两种普通特性时，继承雌性特性的几率大一点。而本作中俗称为梦特性的隐藏特性也是可以继承的，不过需要雌性拥有隐藏特性；而有隐藏特性的雄性/无性别的精灵和百变怪交配，也可以生出拥有隐藏特性的精灵。不过想要继承隐藏特性，父母双方都为同一种隐藏特性的精灵的话，几率会大很多。隐藏特性的精灵在野外群战或是好友狩猎场内（需要开启第三只精灵后，否则前两个也都只是普通特性）都可以捕捉到。

技能

有部分技能只能够通过遗传来让子代的精灵学习到，而这些技能无论在父母双方谁的身上都能够遗传给子代。但是当能够遗传的技能超过4个时，会优先遗传父亲身上的技能。

个体值和性格

子代的性格为随机，个体值则随机选取父母中的三项来继承。每个精灵一共6项能力：HP、物攻、物防、特攻、特防和速度。假如子代随机选择HP、物攻、物防这三项，而这三项的能力值也是随机从父母中的相应能力值中继承。所以当父母这三项能力都是满的时，继承的能力也必定是满值。随机选取之外的能力则在1～31之间随机生成。

但是游戏中可以利用道具来实现性格和个体值的继承。子代会继承携带有不变石（かわらずのいし/Everstone）的亲代的性格。而父母双方有携带红线（あかいいと/Destiny Knot）的话，子代会随机选取5项能力值来继承。由于好友狩猎场捕捉来的精灵至少两项能力满，所以利用这两个道具可以十分轻松地孵化出高能力的子代。用子代来替换饲育小屋内的精灵后更可十分轻松地获得5V能力值的强力精灵，当然具体贴合性格的5项能力（简称对项5V）还是需要玩家去花一部分时间孵蛋来获得。此外在战斗学院用16点BP交换的“パワ–/Power”开头的一系列道具，携带后会继承当前所携带精灵的指定能力值，可根据需要来选用。

遗传决定的时机

当玩家在游戏中获得一个蛋时，各种随机决定的项都已定死，所以孵化后觉得能力不满意不要企图通过重开游戏来重置能力。



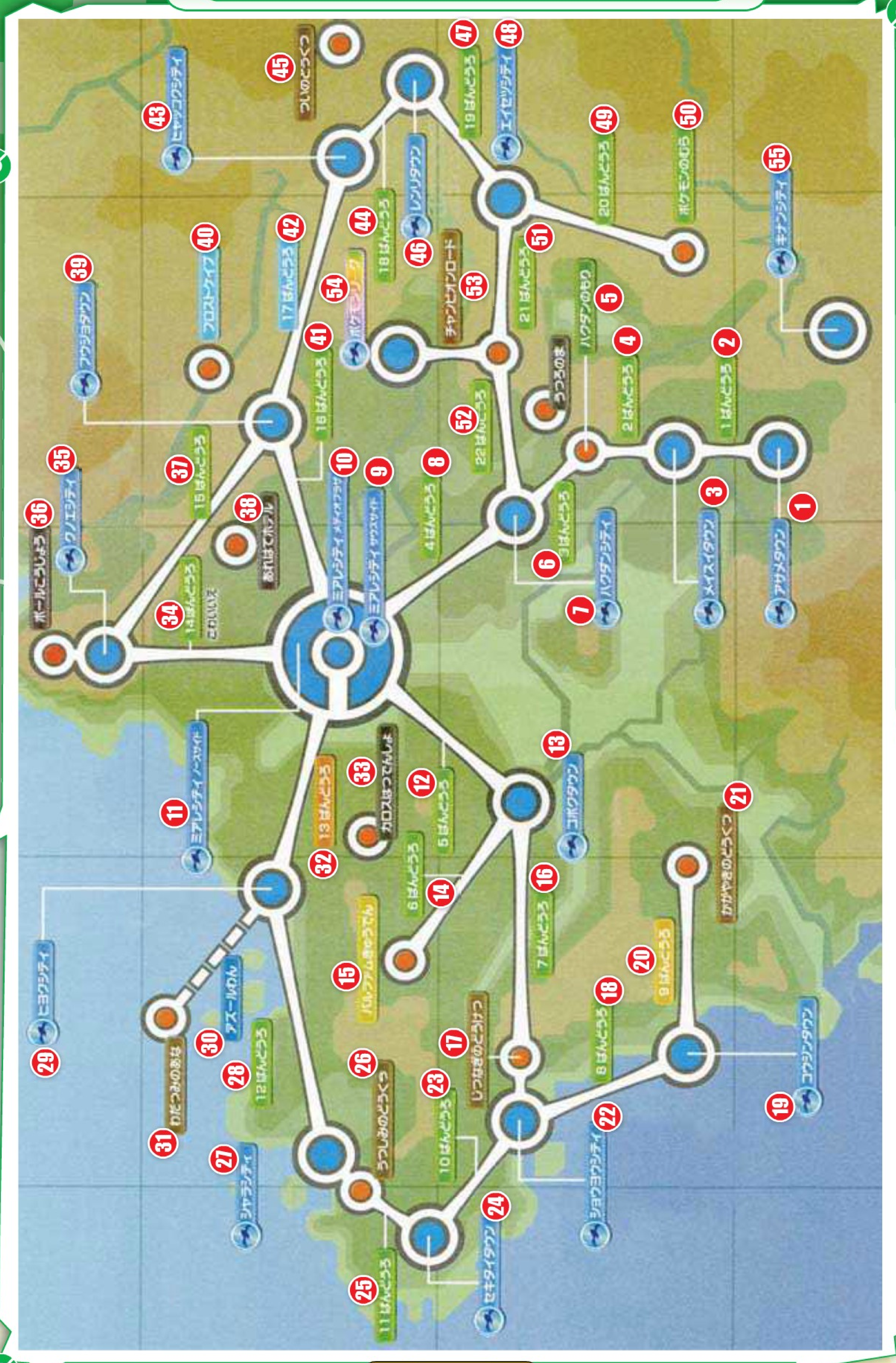
通过以上的介绍，相信大家对各项属性的继承规则也有所了解了。祝大家早日孵化出满意的精灵。

资料篇



卡洛斯地图

这张算是对上辑攻略的一个详细补充，此外在本辑的野生精灵努力值部分也会用得到，故放在资料篇的第一部分。


1 アサメタウン
2 1ばんどうろ
3 メイスイタウン
4 2ばんどうろ
5 ハクダンのもり
6 3ばんどうろ
7 ハクダンシティ
8 4ばんどうろ
9 ミアレシティ サウスサイド
10 ミアレシティ メディオプラザ
11 ミアレシティ ノースサイド
12 5ばんどうろ
13 コボクタウン
14 6ばんどうろ
15 パルファムきゅうでん
16 7ばんどうろ
17 じつなぎのどうけつ
18 8ばんどうろ
19 コウジンタウン
20 9ばんどうろ
21 かがやきのどうくつ
22 ショウヨウシティ
23 10ばんどうろ
24 セキタイタウン
25 11ばんどうろ
26 うつしみのどうくつ
27 シャラシティ
28 12ばんどうろ
29 ヒヨクシティ
30 アズールわん
31 わだつみのあな
32 13ばんどうろ
33 カロスはつでんしょ
34 14ばんどうろ
こわいいえ
35 クノエシティ
36 ホールこうじょう
37 15ばんどうろ
38 あれはてホテル
39 フウジョタウン
40 フロストケイブ
41 16ばんどうろ
42 17ばんどうろ
43 ヒャッコクシティ
44 18ばんどうろ
45 ついのどうくつ
46 レンリタウン
47 19ばんどうろ
48 エイセツシティ
49 20ばんどうろ
50 ポケモンのむら
51 21ばんどうろ
52 22ばんどうろ
53 チャンピオンロード
54 ポケモンリーグ
55 キナンシティ
うつろのま

1 朝目镇（アサメタウン/Vaniville Town）
2 1号路
3 名水镇（メイスイタウン/Aquacorde Town）
4 2号路
5 白檀森林（ハクダンの森/Santalune Forest）
6 3号路
7 白檀市（ハクダンシティ/Santalune City）
8 4号路

9 米亚雷市南街区（ミアレシティ サウスサイド/Lumiose South Boulevard）
10 米亚雷中心广场（ミアレシティ メディオプラザ/Lumiose Middle Plaza）
11 米亚雷市北街区（ミアレシティ/Lumiose North Boulevard）

12 5号路
13 古木镇（コボクタウン/Camphrier Town）
14 6号路
15 香水宫殿（パルファム　殿/Parfum Palace）
16 7号路
17 连地洞穴（地つなぎの洞穴/Connecting Cave）
18 8号路
19 黄葵镇（コウジンタウン/Ambrette Town）
20 9号路
21 光辉洞窟（輝きの洞窟/Glittering Cave）
22 青叶市（ショウヨウシティ/Cyllage City）
23 10号路
24 石苔镇（セキタイタウン/Geosenge Town）
25 11号路
26 映身洞窟（映し身の洞窟/Reflective Cave）
27 纱罗市（シャラシティ/Shalour City）
28 12号路
29 比翼市（ヒヨクシティ/Coumarine City）
30 蔚蓝湾（アズール湾/Azure Bay）
31 海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）
32 13号路

33 卡洛斯发电厂（カロス发电所/Kalos Power Plant）
34 14号路
35 薰衣市（クノエシティ/Laverre City）
36 精灵球工厂（ボール工场/Poke Ball Factory）
37 15号路
38 荒废旅馆（荒れ果てホテル/Lost Hotel）
39 风絮镇（フウジョタウン/Dendemille Town）
40 严寒大山洞（フロストケイブ/Frost Cavern）
41 16号路
42 17号路
43 百谷市（ヒャッコクシティ/Anistar City）
44 18号路
45 终端洞窟（终の洞窟/Terminus Cave）
46 连理镇（レンリタウン/Couriway Town）
47 19号路
48 映雪市（エイセツシティ/Snowbelle City）
49 20号路
50 口袋妖怪村（ポケモンの村/Pokemon Village）
51 21号路
52 22号路
53 冠军之路（チャンピオンロード/Victory Road）
54 精灵联盟（ポケモンリーグ/Pokemon League）
55 黄楠市（キナンシティ/Kiloude City）



野生精灵击倒努力值及出现地点

打倒口袋妖怪后，击败及参与的和使用学习装置的队伍中所有精灵都会增加对应的努力值，这部分则是游戏中全部登场的野生精灵打倒后所对应的努力值。由于是官方资料而游戏尚未破解，故增长多少依旧不详，但培养的方向还是有的。而地点一栏除了方便大家打努力值，也是对上辑资料未全时的一些细化和更正。

※关键字

下面是地点中大都有关键字，没有关键字的就是该部分在大多数的草丛、花丛或洞窟中出现：

XX花田：地图上开着不同颜色的花丛，特定的口袋妖怪往往要在某些路段的特定花丛中才会出现。

X、Y：版本限定，只能在《X》版或《Y》版中才能入手。

破烂钓竿：在路段或地点的水域使用破烂钓竿（ボロのつりざお/Old Rod）垂钓。

好钓竿：在路段或地点的水域使用好垂钓（いいつりざお/Good Rod）垂钓

超级钓竿：在路段或地点的水域使用超级钓竿（すごいつりざお/Super Rod）进行垂钓。

水上：使用乘浪在水面上时遇到。

群：会发生群战，也是快速增加努力值的首选。

飞出：路边草丛或山洞上方飞出突袭的口袋妖怪。

外围：冠军之路洞窟以外的场所。

长草丛：高度过顶、无法骑自行车的草丛。

碎岩：使用地图技能碎岩（いわくだき）破坏特定的石头后出现。

骑乘：需骑乘口袋妖怪通过的特定路段。

尘土：13号路特定的现象，移动的尘土下出现的口袋妖怪。

垃圾桶：一些地点的垃圾桶摇晃时，去调查会出现口袋妖怪。

中央图鉴（セントラルカロス图鉴/Central Kalos）

编号	中文名	日文名	英文名	地点	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
10	挖地兔	ホルビ－	Bunnelby	2、3、5、22号路	—	—	—	—	—	○
11	掘岩兔	ホルード	Diggersby	22号路黄色花田	○	—	—	—	—	—
12	蛇纹熊	ジグザグマ	Zigzagoon	2号路	—	—	—	—	—	○
14	稚声鸟	ヤヤコマ	Fletchling	2、3号路，白檀森林	—	—	—	—	—	○
17	波波	ポッポ	Pidgey	2、3号路	—	—	—	—	—	○
20	吹粉虫	コフキムシ	Scatterbug	2号路、白檀森林	—	—	○	—	—	—
23	绿毛虫	キャタピ－	Caterpie	白檀森林	○	—	—	—	—	—
24	铁甲蛹	トランセル	Metapod	白檀森林（Y）	—	—	○	—	—	—
26	独角虫	ビ－ドル	Weedle	白檀森林	—	—	—	—	—	○
27	铁壳蛹	コク－ン	Kakuna	白檀森林（X）	—	—	○	—	—	—
29	菜冠猴	ヤナップ	Pansage	白檀森林	—	—	—	—	—	○
31	火冠猴	バオップ	Pansear	白檀森林	—	—	—	—	—	○
33	水冠猴	ヒヤップ	Panpour	白檀森林	—	—	—	—	—	○
36	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	白檀森林	—	—	—	—	—	○
38	比帕水獭	ビッパ	Bidoof	3、22号路	○	—	—	—	—	—
39	比渡水獭	ビ－ダル	Bibarel	22号路黄色花田	—	○	—	—	—	—
40	土龙	ノコッチ	Dunsparce	3、22号路	○	—	—	—	—	—
41	利利鼠	ルリリ	Azurill	22号路	○	—	—	—	—	—
42	玛利鼠	マリル	Marill	3号路水上	○	—	—	—	—	—

编号	中文名	日文名	英文名	地点	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
43	玛利露利	マリルリ	Azumarill	22号路黄色花田	○	—	—	—	—	—
44	蓑衣虫	ミノムッチ	Burmy	3号路	—	—	—	—	○	—
48	雨蛾	アメモース	Masquerain	3号路水上	—	—	—	○	○	—
49	鲤鱼王	コイキング	Magikarp	3、22号（破烂钓竿）	—	—	—	—	—	○
50	暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	3、22号路（超级钓竿）	—	○	—	—	—	—
51	小呆虾	ヘイガニ	Corphish	3号路（好钓竿）	—	○	—	—	—	—
52	铁螯龙虾	シザリガー	Crawdaunt	3号路（超级钓竿）	—	○	—	—	—	—
53	角金鱼	トサキント	Goldeen	3、22号路（好钓竿）	—	○	—	—	—	—
54	金鱼王	アズマオウ	Seaking	3、22号路（超级钓竿）	—	○	—	—	—	—
55	利牙鱼	キバニア	Carvanha	22号路（好钓竿）	—	○	—	—	—	—
56	巨牙鲨	サメハダー	Sharpedo	22号路（超级钓竿）	—	○	—	—	—	—
57	小火狮	シシコ	Litleo	22号路	—	—	—	○	—	—
59	可达鸭	コダック	Psyduck	7号路（群）、22号路水上	—	—	—	○	—	—
61	大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd	22号路	—	○	—	—	—	—
62	利欧鲁	リオル	Riolu	22号路	—	○	—	—	—	—
64	拉露丝	ラルトス	Ralts	4号路黄色花田	—	—	—	○	—	—
68	花贝贝	フラベベ	Flabebe	4、7号路	—	—	—	—	○	—
71	花苞玫瑰	スボミー	Budew	4号路黄色花田	—	—	—	○	—	—
72	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	7号路	—	—	—	○	—	—
74	芭瓢虫	レディバ	Ledyba	4号路红色花田	—	—	—	—	○	—
76	三目蜂	ミツハニー	Combee	4号路黄色花田	—	—	—	—	—	○
78	玲珑猫	エネコ	Skitty	4号路黄色花田	—	—	—	—	—	○
89	骑乘羊	メェークル	Skiddo	5号路紫色花田	○	—	—	—	—	—
91	顽皮熊猫	ヤンチャム	Pancham	5号路紫色花田	—	○	—	—	—	—
93	特里米安犬	トリミアン	Furfrou	5号路	—	—	—	—	—	○
94	嘟嘟	ドードー	Doduo	5号路	—	○	—	—	—	—
96	正电宝宝	プラスル	Plusle	5号路（群）	—	—	—	—	—	○
97	负电宝宝	マイナン	Minun	5号路（群）	—	—	—	—	—	○
98	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	5号路	○	—	—	—	—	—
100	愣头蜥蜴	ズルッグ	Scraggy	5号路（群）	—	○	—	—	—	—
102	凯西	ケーシィ	Abra	5号路	—	—	—	○	—	—
105	走路草	ナゾノクサ	Oddish	6号路长草丛	—	—	—	○	—	—
109	大尾兽	オタチ	Sentret	6号路长草丛	—	○	—	—	—	—
111	地忍虫	ツチニン	Nincada	6号路长草丛	—	—	○	—	—	—
114	超能猫	ニャスパー	Espurr	6号路长草丛	—	—	—	—	—	○
116	变色龙	カクレオン	Kecleon	6号路长草丛	—	—	—	—	○	—
117	一剑魂	ヒトツキ	Honedge	6号路长草丛	—	—	○	—	—	—
120	节蜈蚣	フシデ	Venipede	6号路（飞出）	—	—	○	—	—	—
123	塔本奈	タブンネ	Audino	6号路（飞出）	○	—	—	—	—	—
124	图图犬	ドーブル	Smeargle	7号路	—	—	—	—	—	○
125	毒斗蛙	グレッグル	Croagunk	7号路	—	○	—	—	—	—
127	蓝绒鸭	コアルヒー	Ducklett	7号路	○	—	—	—	—	—
129	芳香鸟	シュシュプ	Spritzee	7号路（Y）	○	—	—	—	—	—
131	舔舔糖	ペロッパフ	Swirlix	7号路（X）	—	—	○	—	—	—
133	萤火虫	バルビート	Volbeat	7号路	—	—	—	—	—	○
134	幻光虫	イルミーゼ	Illumise	7号路	—	—	—	—	—	○
135	弹跳草	ハネッコ	Hoppip	7号路（群）	—	—	—	—	○	—
140	音波怪	ゴニョニョ	Wishur	连地洞穴（群）	○	—	—	—	—	—
143	瑜珈小子	アサナン	Meditite	连地洞穴	—	—	—	—	—	○
145	超音蝠	ズバット	Zubat	连地洞穴（群）	—	—	—	—	—	○
148	牙龙宝宝	キバゴ	Axew	连地洞穴	—	○	—	—	—	—

www.duoland.com

海岸图鉴（コーストカロス图鉴/Coastal Kalos）

编号	中文名	日文名	英文名	地点	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
1	飘飘鬼	フワンテ	Drifloon	8号路	○	—	—	—	—	—
3	功夫鼬	コジョフー	Mienfoo	8号路花田	—	○	—	—	—	—
5	利爪猫	ザングース	Zangoose	8号路	—	○	—	—	—	—
6	剑牙蛇	ハブネーク	Seviper	8号路（Y）	—	○	—	○	—	—
7	跳跳猪	バネブー	Spoink	8号路	—	—	—	—	○	—
9	灾兽	アブソル	Absol	8号路黄色花田	—	○	—	—	—	—
10	魔乌贼	マーイーカ	Inkay	蔚蓝湾、8号路	—	○	—	—	—	—
12	月亮石	ルナトーン	Lunatone	光辉洞窟	—	—	—	○	—	—
13	太阳岩	ソルロック	Solrock	光辉洞窟	—	○	—	—	—	—
14	宝贝龙	タツベイ	Bagon	8号路	—	○	—	—	—	—
17	长翅鸥	キャモメ	Wingull	蔚蓝湾、8号路、12号路（群）	—	—	—	—	—	○
19	傲骨燕	スバメ	Taillow	8号路（群）	—	—	—	—	—	○
21	双生藤壶	カメテテ	Binacle	在8、12号路和青叶市的沙滩上（碎岩）	—	○	—	—	—	—
23	寄岩蟹	イシズマイ	Dwebble	光辉洞窟（碎岩）	—	—	○	—	—	—
25	玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool	8号路、12号路、蔚蓝湾水上	—	—	—	—	○	—
27	皮皮鲸	ホエルコ	Wailmer	8号路	○	—	—	—	—	—
29	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	8号路、12号路、蔚蓝湾（破烂钓竿）	—	—	—	—	—	○
30	藻海马	クズモー	Skrelp	在8号路、黄葵镇、青叶市的海边（好钓竿/Y）	—	—	—	—	○	—
31	藻海龙	ドラミドロ	Dragalge	青叶市的海边（超级钓竿/Y）	—	—	—	—	○	—
32	水枪虾	ウデッポウ	Clauncher	在8号路、黄葵镇、青叶市的海边（好钓竿/X）	—	—	—	○	—	—
33	重炮虾	ブロスター	Clawitzer	青叶市（超级钓竿/X）	—	—	—	○	—	—
34	海星星	ヒトデマン	Staryu	8号路（好钓竿/X）	—	—	—	—	—	○
35	宝石海星	スターミー	Starmie	8号路（超级钓竿/X）	—	—	—	—	—	○
36	长舌贝	シェルダー	Shellder	8号路（好钓竿/Y）	—	—	○	—	—	—
37	铁甲贝	パルシェン	Cloyster	8号路（超级钓竿/Y）	—	—	○	—	—	—
38	刺河豚	ハリーセン	Qwilfish	8号路（超级钓竿）	—	○	—	—	—	—
39	墨海马	タッツー	Horsea	在黄葵镇、青叶市（好钓竿）	—	—	—	○	—	—
40	海刺龙	シードラ	Seadra	青叶市海边（超级钓竿）	—	—	○	○	—	—
42	古赖鱼	ジーランス	Relicanth	在黄葵镇、青叶市的海边（超级钓竿）	○	—	○	—	—	—
43	沙鳄鱼	メグロコ	Sandile	9号路（骑乘）	—	○	—	—	—	—
46	发电蜥	エリキテル	Helioptile	9号路（骑乘）	—	—	—	—	—	○
48	沙河马	ヒポポタス	Hippopotas	9号路（骑乘）	—	—	○	—	—	—
50	铁甲犀牛	サイホーン	Rhyhorn	光辉洞窟	—	—	○	—	—	—
53	大岩蛇	イワーク	Onix	光辉洞窟	—	—	○	—	—	—
55	毛球蝠	コロモリ	Woobat	光辉洞窟、映身洞窟（飞出）	—	—	—	—	—	○
57	腕力	ワンリキー	Machop	光辉洞窟	—	○	—	—	—	—
60	卡拉卡拉	カラカラ	Cubone	光辉洞窟	—	—	○	—	—	—
62	袋龙	ガルーラ	Kangaskhan	光辉洞窟	○	—	—	—	—	—
63	钢嘴娃娃	クチート	Mawile	光辉洞窟	—	○	○	—	—	—
69	铁刺种子	テッシード	Ferroseed	光辉洞窟、映身洞窟最深处（飞出）	—	—	○	—	—	—
71	布鲁狗	ブルー	Snubbull	10号路黄色花田	—	○	—	—	—	—
73	落雷兽	ラクライ	Electrike	10号路黄色花田（群/Y）	—	—	—	—	—	○
75	恶魔猎犬	デルビル	Houndour	10号路黄色花田（群/X）	—	—	—	○	—	—
77	伊布	イーブイ	Eevee	10号路黄色花田	—	—	—	—	○	—
86	电飞鼠	エモンガ	Emolga	10号路	—	—	—	—	—	○
87	洋洋蜻蜓	ヤンヤンマ	Yanma	10号路（群）	—	—	—	—	—	○

编号	中文名	日文名	英文名	地点	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
89	摔角鹰	ルチャブル	Hawlucha	10号路	—	○	—	—	—	—
90	辛波拉	シンボラー	Sigilyph	10号路	—	—	—	○	—	—
91	鬼护卫	ゴビット	Golett	10号路	—	○	—	—	—	—
93	磁鼻	ノズパス	Nosepass	10号路（群）	—	—	○	—	—	—
96	超力张手	ハリテヤマ	Hariteyama	11号路	○	—	—	—	—	—
97	纳伽奇	ナゲキ	Throh	11号路（Y）	○	—	—	—	—	—
98	达伽奇	ダゲキ	Sawk	11号路（X）	—	○	—	—	—	—
99	胖胖翁	ムックル	Starly	11号路（群）	—	—	—	—	—	○
100	大胖翁	ムクバード	Staravia	11号路	—	—	—	—	—	○
102	毒鼬	スカンプー	Stunky	11号路	—	—	—	—	—	○
104	尼多兰	ニドラン♀	Nidoran Female	11号路（群）	○	—	—	—	—	—
105	尼多娜	ニドリーナ	Nidorina	11号路	○	—	—	—	—	—
107	尼多郎	ニドラン♂	Nidoran Male	11号路（群）	—	○	—	—	—	—
108	尼多利	ニドリーノ	Nidorino	11号路	—	○	—	—	—	—
110	天线鼠	デデンネ	Dedenne	11号路	—	—	—	—	—	○
111	祈福铃	リーシャン	Chingling	11号路、映身洞窟	—	—	—	○	—	—
113	玛奈奈	マネネ	Mime	映身洞窟（群）	—	—	—	—	○	—
114	吸盘魔偶	バリヤード	Mr. Mime	映身洞窟	—	—	—	—	○	—
115	细胞球	ユニラン	Solosis	映身洞窟	—	—	—	○	—	—
119	忍兽	ソーナンス	Wobbuffet	映身洞窟	○	—	—	—	—	—
120	地滚岩	ダンゴロ	Roggenrola	映身洞窟	—	—	○	—	—	—
123	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	映身洞窟	—	○	○	—	—	—
124	仙钻石	メレシー	Carbink	映身洞窟	—	—	○	—	○	—
125	肯泰罗	ケンタロス	Tauros	12号路黄色花田（群）	—	○	—	—	—	○
126	罐奶牛	ミルタンク	Miltank	12号路黄色花田（群）	—	—	○	—	—	—
127	电绵羊	メリープ	Mareep	12号路（群）	—	—	—	○	—	—
130	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	12号路（X）	—	○	—	—	—	—
131	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	12号路（Y）	—	○	—	—	—	—
132	电松鼠	パチリス	Pachirisu	12号路	—	—	—	—	—	○
133	呆呆兽	ヤドン	Slowpoke	12号路、蔚蓝湾	○	—	—	—	—	—
136	蛋蛋	タマタマ	Exeggcute	12号路	—	—	○	—	—	—
138	音符鹦鹉	ペラップ	Chatot	12号路、蔚蓝湾	—	○	—	—	—	—
139	小球飞鱼	タマンタ	Mantyke	12号路、纱罗市、蔚蓝湾水上	—	—	—	—	○	—
141	珍珠贝	パールル	Clamperl	12号路（好钓竿）	—	—	○	—	—	—
142	猎斑鳗	ハンテール	Huntail	12号路（超级钓竿/X）	—	○	○	—	—	—
143	樱花鳗	サクラビス	Gorebyss	12号路（超级钓竿/Y）	—	—	—	○	—	—
144	水枪鱼	テッポウオ	Remoraid	12号路、纱罗市、蔚蓝湾（好钓竿）	—	—	—	○	—	—
145	桶章鱼	オクタン	Octillery	纱罗市（超级钓竿）	—	○	—	○	—	—
146	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	12号路（超级钓竿）	—	—	○	—	○	—
147	双灯鱼	チョンチー	Chinchou	纱罗市、蔚蓝湾（好钓竿）	○	—	—	—	—	—
148	大灯鱼	ランターン	Lanturn	纱罗市、蔚蓝湾（超级钓竿）	○	—	—	—	—	—
149	翻车鱼	ママンボウ	Alomomola	纱罗市、蔚蓝湾（超级钓竿）	○	—	—	—	—	—
150	乘龙	ラプラス	Lapras	12号路、蔚蓝湾水上	○	—	—	—	—	—

山岳图鉴（マウンテンカロス图鉴/Mountain Kalos）

编号	中文名	日文名	英文名	地点	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
2	三地鼠	ダグトリオ	Dugtrio	13号路（尘土）	—	—	—	—	—	○
3	大颚蚁	ナックラー	Trapinch	13号路（尘土）	—	○	—	—	—	—
6	宝贝鲨龙	フカマル	Gible	13号路（尘土）	—	○	—	—	—	—
9	小拳石	イシツブテ	Geodude	18号路（群）	—	—	○	—	—	—
10	隆隆石	ゴローン	Graveler	冠军之路（群）、13号路（碎岩）、终端洞窟	—	—	○	—	—	—

编号	中文名	日文名	英文名	地点	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
12	熔岩蛞蝓	マグマッグ	Slugma	13号路(碎岩)	—	—	—	○	—	—
14	壶壶龟	ツボツボ	Shuckle	18号路、终端洞窟、冠军之路(碎岩)	—	—	○	—	○	—
15	毒尾蝎	スコルピ	Skorupi	14、15、16号路	—	—	○	—	—	—
16	毒龙蝎	ドラピオン	Drapion	19号路紫色花田	—	—	○	—	—	—
18	沼王	ヌオー	Quagsire	14、19号路水上	○	—	—	—	—	—
19	粘滑龙	ヌメラ	Goomy	14号路沼泽	—	—	—	—	○	—
20	蜗滑龙	ヌメイル	Sliggoo	19号路黄色花田	—	—	—	—	○	—
22	步甲虫	カブルモ	Karrablast	14号路、19号路	—	○	—	—	—	—
24	铁盔虫	チョボマキ	Shelmet	14号路、19号路	—	—	○	—	—	—
26	喇叭芽	マダツボミ	Bellsprout	14号路(群)	—	○	—	—	—	—
27	口呆花	ウツドン	Weepinbell	19号路(群)、14号路、16号路	—	○	—	—	—	—
29	猎牙草	マスキッパ	Carnivine	14号路、19号路	—	○	—	—	—	—
31	鬼斯通	ゴースト	Haunter	14号路、19号路、严寒大山洞、冠军之路	—	—	—	○	—	—
33	蚊香蝌蚪	ニョロモ	Poliwag	口袋妖怪村(群)、14、15、16、19、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、冠军之路(破烂钓竿)	—	—	—	—	—	○
34	蚊香蛙	ニョロゾ	Poliwhirl	14、15、16、19、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路(超级钓竿)	—	—	—	—	—	○
35	快泳蛙	ニョロボン	Poliwrath	冠军之路(超级钓竿)	—	—	○	—	—	—
36	蚊香王	ニョロトノ	Politoed	19号路(超级钓竿)	—	—	—	—	○	—
37	阿柏蛇	アーボ	Ekans	14号路(群)	—	○	—	—	—	—
38	阿柏怪	アーボック	Arbok	19号路(群)	—	○	—	—	—	—
39	电鲶鱼	マッギョ	Stunfisk	14号路、19号路沼泽	○	—	—	—	—	—
40	泥鳅	ドジョッチ	Barboatch	14号路、19号路(好钓竿)	○	—	—	—	—	—
41	地豚	ナマズン	Whiscash	14号路、19号路(超级钓竿)	○	—	—	—	—	—
43	金钱猫	レパルダス	Liepard	15号路(Y)	—	—	—	—	—	○
45	大狼犬	グラエナ	Mightyena	15号路(X)	—	○	—	—	—	—
47	警戒鼠	ミルホッグ	Watchog	15号路红色花田	—	○	—	—	—	—
48	手刀兵士	コマタナ	Pawniard	15号路、荒废旅馆	—	○	—	—	—	—
50	仙灵钥匙	クレッフィ	Klefki	15号路、16号路、荒废旅馆	—	—	○	—	—	—
51	暗黑乌鸦	ヤミカラス	Honchkrow	15、16号路(群)	—	—	—	—	—	○
53	投球菇	タマゲタケ	Foongus	15、16、20号路、口袋妖怪村	○	—	—	—	—	—
54	球桶菇	モロバレル	Amoonguss	20号路、口袋妖怪村	○	—	—	—	—	—
56	荷叶怪	ハスブレロ	Lombre	口袋妖怪村(群)、连理镇、冠军之路、15、16、21号路水上	—	—	—	—	○	—
59	浮船鼬	フローゼル	Floatzel	15、16、21号路、连理镇、口袋妖怪村、冠军之路水面	—	—	—	—	—	○
60	巴斯鱼	バスラオ	Basculin	15、16、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路(好钓竿)	—	—	—	—	—	○
61	树根鬼	ボクレー	Phantump	16号路黄色花田	—	○	—	—	—	—
62	亡灵树	オーロット	Trevenant	20号路红色花田	—	○	—	—	—	—
63	小鬼南瓜	バケッチャ	Pumpkaboo	16号路长草丛	—	—	○	—	—	—
65	烛灯鬼	ヒトモシ	Litwick	荒废旅馆	—	—	—	○	—	—

编号	中文名	日文名	英文名	地点	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
68	电鬼	ロトム	Rotom	荒废旅馆的垃圾桶（周二随机出现）	—	—	—	○	—	○
70	三合一磁怪	レアコイル	Magneton	荒废旅馆	—	—	—	○	—	—
73	顽皮弹	マルマイン	Electrode	荒废旅馆	—	—	—	—	—	○
74	废袋怪	ヤブクロン	Trubbish	荒废旅馆的垃圾箱	—	—	—	—	—	○
75	废箱怪	ダストダス	Garbodor	荒废旅馆、口袋妖怪村的垃圾箱	—	○	—	—	—	—
77	长毛猪	イノムー	Piloswine	严寒大山洞	○	○	—	—	—	—
79	冰笋兽	カチコール	Bergmite	严寒大山洞	—	—	○	—	—	—
81	雪熊宝宝	クマシュン	Cubchoo	严寒大山洞（群）	—	○	—	—	—	—
82	冰须熊	ツンベアー	Beartic	严寒大山洞	—	○	—	—	—	—
83	迷唇娃	ムチュール	Smoochum	严寒大山洞（群）	—	—	—	○	—	—
84	红唇姐	ルージュラ	Jynx	严寒大山洞	—	—	—	○	—	—
85	香冰娃娃	バニプッチ	Vanillite	严寒大山洞（群）	—	—	—	○	—	—
88	雪松人	ユキカブリ	Snover	17号路（骑乘）	—	○	—	—	—	—
89	雪巨人	ユキノオー	Abomasnow	17号路（骑乘）	—	○	—	○	—	—
90	圣诞企鹅	デリバード	Delibird	17号路（骑乘）	—	—	—	—	—	○
91	狃拉	ニューラ	Sneasel	17号路（骑乘）	—	—	—	—	—	○
94	擎钢力士	ドテッコツ	Gurdurr	18号路、冠军之路	—	○	—	—	—	—
96	火炭龟	コータス	Torkoal	18号路	—	—	○	—	—	—
98	穿山王	サンドパン	Sandslash	18号路红色花田、终端洞窟	—	—	○	—	—	—
99	小哥特拉	ココドラ	Aron	终端洞窟（群/X）	—	—	○	—	—	—
100	哥特拉兽	コドラ	Lairon	18号路红色花田、终端洞窟（X）	—	—	○	—	—	—
102	幼甲兽	ヨーギラス	Larvitar	终端洞窟（群/Y）	—	○	—	—	—	—
103	蛹甲兽	サナギラス	Pupitar	18号路花田、终端洞窟（Y）	—	○	—	—	—	—
105	火犰狳	クイタラン	Heatmor	18号路	—	—	—	○	—	—
106	铁壳蚁	アイアント	Durant	18号路、终端洞窟	—	—	○	—	—	—
108	凶蜘蛛	アリアドス	Ariados	终端洞窟（飞出）	—	○	—	—	—	—
110	大嘴雀	オニドリル	Fearow	冠军之路（外围飞出）	—	—	—	—	—	○
111	弗里基奥	フリージオ	Cryogonal	严寒大山洞（《Y》版中需2层出现）	—	—	—	—	○	—
112	盔甲鸟	エアームド	Skarmory	冠军之路（外围飞出）	—	—	○	—	—	—
113	音波蝠	オンバット	Noibat	终端洞窟、冠军之路（飞出）	—	—	—	—	—	○
115	飞蝎	グライガー	Gligar	19号路（群）	—	—	○	—	—	—
118	夜鹰	ヨルノズク	Noctowl	20号路、口袋妖怪村	○	—	—	—	—	—
120	胖丁	プリン	Jigglypuff	20号路、口袋妖怪村	○	—	—	—	—	—
123	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	口袋妖怪村的垃圾桶随机出现（周四限定）	—	○	—	—	—	—
125	佐罗亚克	ゾロアーク	Zoroark	20号路、口袋妖怪村黄色花田	—	—	—	○	—	—
127	哥特米尔	ゴチミル	Gothorita	口袋妖怪村、20号路红色花田	—	—	—	—	○	—
130	胡说树	ウソッキー	Sudowoodo	20号路（群）	—	—	○	—	—	—
131	圈圈熊	パッチール	Spinda	21号路红色花田	—	—	—	○	—	—
133	威力熊	リングマ	Ursaring	21号路红色花田	—	○	—	—	—	—
134	大舌头	ベロリンガ	Lickitung	冠军之路洞窟（群）	○	—	—	—	—	—
136	飞天螳螂	ストライク	Scyther	21号路红色花田（群）	—	○	—	—	—	—
138	百变怪	メタモン	Ditto	口袋妖怪村的黄色花田	○	—	—	—	—	—
139	青绵鸟	チルット	Swablu	21号路（群）	—	—	—	—	○	—
140	云翅龙	チルタリス	Altaria	21号路红色花田	—	—	—	—	○	—
141	棘飞龙	クリムガン	Druddigon	冠军之路洞窟	—	○	—	—	—	—
143	双头龙	ジヘッド	Zweilous	冠军之路洞窟	—	○	—	—	—	—
144	三颜龙	サザンドラ	Hydreigon	冠军之路洞窟（飞出）	—	—	—	○	—	—
145	迷你龙	ミニリュウ	Dratini	21号路（好钓竿）	—	○	—	—	—	—
146	哈克龙	ハクリュー	Dragonair	21号路（超级钓竿）	—	○	—	—	—	—

全国图鉴精灵蛋组列表

前面在介绍孵蛋系统时提到的蛋组，是《口袋妖怪》游戏中涉及到遗传的一个重要要素。只要性别不同的两种口袋妖怪有相同的蛋组便可以生出蛋来。无性别、有蛋组的则需要和百变怪一起放在饲育屋生出蛋。未发现蛋组的精灵不会生蛋，两个百变怪放进饲育屋也不会生出蛋来。

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
1	妙蛙种子	フシギダネ	Bulbasaur	怪兽	植物
2	妙蛙草	フシギソウ	Ivysaur	怪兽	植物
3	妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	怪兽	植物
4	小火龙	ヒトカゲ	Charmander	怪兽	龙
5	火恐龙	リザード	Charmeleon	怪兽	龙
6	喷火龙	リザードン	Charizard	怪兽	龙
7	杰尼龟	ゼニガメ	Squirtle	怪兽	水中1
8	卡咪龟	カメール	Wartortle	怪兽	水中1
9	水箭龟	カメックス	Blastoise	怪兽	水中1
10	绿毛虫	キャタピー	Caterpie	虫	—
11	铁甲蛹	トランセル	Metapod	虫	—
12	巴大蝴	バタフリー	Butterfree	虫	—
13	独角虫	ビードル	Weedle	虫	—
14	铁壳蛹	コクーン	Kakuna	虫	—
15	大针蜂	スピアー	Beedrill	虫	—
16	波波	ポッポ	Pidgey	飞行	—
17	比比鸟	ピジョン	Pidgeotto	飞行	—
18	比雕	ピジョット	Pidgeot	飞行	—
19	小拉达	コラッタ	Rattata	陆上	—
20	拉达	ラッタ	Raticate	陆上	—
21	烈雀	オニスズメ	Spearow	飞行	—
22	大嘴雀	オニドリル	Fearow	飞行	—
23	阿柏蛇	アーボ	Ekans	陆上	龙
24	阿柏怪	アーボック	Arbok	陆上	龙
25	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	陆上	妖精
26	雷丘	ライチュウ	Raichu	陆上	妖精
27	穿山鼠	サンド	Sandshrew	陆上	—
28	穿山王	サンドパン	Sandslash	陆上	—
29	尼多兰	ニドラン♀	Nidoran Female	怪兽	陆上
30	尼多娜	ニドリーナ	Nidorina	未发现	—
31	尼多后	ニドクイン	Nidoqueen	未发现	—
32	尼多郎	ニドラン♂	Nidoran Male	怪兽	陆上
33	尼多利	ニドリーノ	Nidorino	怪兽	陆上
34	尼多王	ニドキング	Nidoking	怪兽	陆上
35	皮皮	ピッピ	Clefairy	妖精	—
36	皮可西	ピクシー	Clefable	妖精	—
37	六尾	ロコン	Vulpix	陆上	—
38	九尾	キュウコン	Ninetales	陆上	—
39	胖丁	プリン	Jigglypuff	妖精	—
40	胖可丁	プクリン	Wigglytuff	妖精	—
41	超音蝠	ズバット	Zubat	飞行	—
42	大嘴蝠	ゴルバット	Golbat	飞行	—
43	走路草	ナゾノクサ	Oddish	植物	—
44	臭臭花	クサイハナ	Gloom	植物	—
45	大王花	ラフレシア	Vileplume	植物	—
46	派拉斯	パラス	Paras	虫	植物
47	派拉斯特	パラセクト	Parasect	虫	植物
48	毛球	コンパン	Venonat	虫	—
49	末入蛾	モルフォン	Venomoth	虫	—
50	地鼠	ディグダ	Diglett	陆上	—
51	三地鼠	ダグトリオ	Dugtrio	陆上	—
52	喵喵	ニャース	Meowth	陆上	—
53	猫老大	ペルシアン	Persian	陆上	—
54	可达鸭	コダック	Psyduck	水中1	陆上
55	哥达鸭	ゴルダック	Golduck	水中1	陆上
56	猴怪	マンキー	Mankey	陆上	—
57	火爆猴	オコリザル	Primeape	陆上	—
58	卡蒂狗	ガーディ	Growlithe	陆上	—
59	风速狗	ウインディ	Arcanine	陆上	—
60	蚊香蝌蚪	ニョロモ	Poliwag	水中1	—
61	蚊香蛙	ニョロゾ	Poliwhirl	水中1	—
62	快泳蛙	ニョロボン	Poliwrath	水中1	—
63	凯西	ケーシィ	Abra	人型	—
64	勇吉拉	ユンゲラー	Kadabra	人型	—
65	胡地	フーディン	Alakazam	人型	—
66	腕力	ワンリキー	Machop	人型	—
67	豪力	ゴーリキー	Machoke	人型	—
68	怪力	カイリキー	Machamp	人型	—
69	喇叭芽	マダツボミ	Bellsprout	植物	—
70	口呆花	ウツドン	Weepinbell	植物	—
71	大食花	ウツボット	Victreebel	植物	—
72	玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool	水中3	—
73	毒刺水母	ドククラゲ	Tentacruel	水中3	—
74	小拳石	イシツブテ	Geodude	矿物	—
75	隆隆石	ゴローン	Graveler	矿物	—
76	隆隆岩	ゴローニャ	Golem	矿物	—
77	小火马	ポニータ	Ponyta	陆上	—
78	烈焰马	ギャロップ	Rapidash	陆上	—
79	呆呆兽	ヤドン	Slowpoke	怪兽	水中1
80	呆河马	ヤドラン	Slowbro	怪兽	水中1
81	小磁怪	コイル	Magnemite	矿物	—
82	三合一磁怪	レアコイル	Magneton	矿物	—
83	大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd	飞行	陆上
84	嘟嘟	ドードー	Doduo	飞行	—
85	嘟嘟利	ドードリオ	Dodrio	飞行	—
86	小海狮	パウワウ	Seel	水中1	陆上
87	白海狮	ジュゴン	Dewgong	水中1	陆上
88	臭泥	ベトベター	Grimer	不定形	—
89	臭臭泥	ベトベトン	Muk	不定形	—
90	长舌贝	シェルダー	Shellder	水中3	—
91	铁甲贝	パルシェン	Cloyster	水中3	—
92	鬼斯	ゴース	Gastly	不定形	—
93	鬼斯通	ゴースト	Haunter	不定形	—
94	耿鬼	ゲンガー	Gengar	不定形	—
95	大岩蛇	イワーク	Onix	矿物	—
96	素利普	スリープ	Drowzee	人型	—
97	素利柏	スリーパー	Hypno	人型	—

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
98	大钳蟹	クラブ	Krabby	水中3	—
99	巨钳蟹	キングラー	Kingler	水中3	—
100	雷电球	ビリリダマ	Voltorb	矿物	—
101	顽皮弹	マルマイン	Electrode	矿物	—
102	蛋蛋	タマタマ	Exeggcute	植物	—
103	椰蛋树	ナッシー	Exeggutor	植物	—
104	卡拉卡拉	カラカラ	Cubone	怪兽	—
105	嘎拉嘎拉	ガラガラ	Marowak	怪兽	—
106	沙瓦郎	サワムラー	Hitmonlee	人型	—
107	艾比郎	エビワラー	Hitmonchan	人型	—
108	大舌头	ベロリンガ	Lickitung	怪兽	—
109	瓦斯弹	ドガース	Koffing	不定形	—
110	双弹瓦斯	マタドガス	Weezing	不定形	—
111	铁甲犀牛	サイホーン	Rhyhorn	怪兽	陆上
112	铁甲暴龙	サイドン	Rhydon	怪兽	陆上
113	吉利蛋	ラッキー	Chansey	妖精	—
114	蔓藤怪	モンジャラ	Tangela	植物	—
115	袋龙	ガルーラ	Kangaskhan	怪兽	—
116	墨海马	タッツー	Horsea	水中1	龙
117	海刺龙	シードラ	Seadra	水中1	龙
118	角金鱼	トサキント	Goldeen	水中2	—
119	金鱼王	アズマオウ	Seaking	水中2	—
120	海星星	ヒトデマン	Staryu	水中3	—
121	宝石海星	スターミー	Starmie	水中3	—
122	吸盘魔偶	バリヤード	Mr. Mime	人型	—
123	飞天螳螂	ストライク	Scyther	虫	—
124	红唇姐	ルージュラ	Jynx	人型	—
125	电击兽	エレブー	Electabuzz	人型	—
126	鸭嘴火龙	ブーバー	Magmar	人型	—
127	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	虫	—
128	肯泰罗	ケンタロス	Tauros	陆上	—
129	鲤鱼王	コイキング	Magikarp	水中2	—
130	暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	水中2	—
131	乘龙	ラプラス	Lapras	怪兽	水中1
132	百变怪	メタモン	Ditto	百变怪	—
133	伊布	イーブイ	Eevee	陆上	—
134	水精灵	シャワーズ	Vaporeon	陆上	—
135	雷精灵	サンダース	Jolteon	陆上	—
136	火精灵	ブースター	Flareon	陆上	—
137	3D龙	ポリゴン	Porygon	矿物	—
138	菊石兽	オムナイト	Omanyte	水中1	水中3
139	多刺菊石兽	オムスター	Omastar	水中1	水中3
140	化石盔	カブト	Kabuto	水中1	水中3
141	镰刀盔	カブトプス	Kabutops	水中1	水中3
142	化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	飞行	—
143	卡比兽	カビゴン	Snorlax	怪兽	—
144	急冻鸟	フリーザー	Articuno	未发现	—
145	闪电鸟	サンダー	Zapdos	未发现	—
146	火焰鸟	ファイヤー	Moltres	未发现	—
147	迷你龙	ミニリュウ	Dratini	水中1	龙
148	哈克龙	ハクリュー	Dragonair	水中1	龙
149	快龙	カイリュー	Dragonite	水中1	龙
150	超梦	ミュウツー	Mewtwo	未发现	—
151	梦幻	ミュウ	Mew	未发现	—
152	菊草叶	チコリータ	Chikorita	怪兽	植物
153	贝利叶	ベイリーフ	Bayleef	怪兽	植物
154	巨龙花	メガニウム	Meganium	怪兽	植物
155	火球鼠	ヒノアラシ	Cyndaquil	陆上	—
156	烈焰鼠	マグマラシ	Quilava	陆上	—
157	爆风鼠	バクフーン	Typhlosion	陆上	—
158	小锯鳄	ワニノコ	Totodile	怪兽	水中1
159	蛮力鳄	アリゲイツ	Croconaw	怪兽	水中1
160	大力鳄	オーダイル	Feraligtr	怪兽	水中1
161	大尾兽	オタチ	Sentret	陆上	—
162	长尾兽	オオタチ	Furret	陆上	—
163	咕咕	ホーホー	Hoothoot	飞行	—
164	夜鹰	ヨルノズク	Noctowl	飞行	—
165	芭瓢虫	レディバ	Ledyba	虫	—
166	安瓢虫	レディアン	Ledian	虫	—
167	绿蜘蛛	イトマル	Spinarak	虫	—
168	凶蜘蛛	アリアドス	Ariados	虫	—
169	叉字蝠	クロバット	Crobat	飞行	—
170	双灯鱼	チョンチー	Chinchou	水中2	—
171	大灯鱼	ランターン	Lanturn	水中2	—
172	皮丘	ピチュー	Pichu	未发现	—
173	皮宝宝	ピィ	Cleffa	未发现	—
174	宝宝丁	ププリン	Igglybuff	未发现	—
175	波可比	トゲピー	Togepi	未发现	—
176	飞翼兽	トゲチック	Togetic	飞行	妖精
177	天然雀	ネイティ	Natu	飞行	—
178	天然鸟	ネイティオ	Xatu	飞行	—
179	电绵羊	メリープ	Mareep	怪兽	陆上
180	电气羊	モココ	Flaafy	怪兽	陆上
181	电龙	デンリュウ	Ampharos	怪兽	陆上
182	美丽花	キレイハナ	Bellossom	植物	—
183	玛利鼠	マリル	Marill	水中1	妖精
184	玛利露利	マリルリ	Azumarill	水中1	妖精
185	胡说树	ウソッキー	Sudowoodo	矿物	—
186	蚊香王	ニョロトノ	Politoed	水中1	—
187	弹跳草	ハネッコ	Hoppip	妖精	植物
188	蹦蹦花	ポポッコ	Skiploom	妖精	植物
189	跳跳棉	ワタッコ	Jumpluff	妖精	植物
190	手尾猴	エイパム	Aipom	陆上	—
191	向日种子	ヒマナッツ	Sunkern	植物	—
192	向日花	キマワリ	Sunflora	植物	—
193	洋洋蜻蜓	ヤンヤンマ	Yanma	虫	—
194	乌帕	ウパー	Wooper	水中1	陆上
195	沼王	ヌオー	Quagsire	水中1	陆上
196	光精灵	エーフィ	Espeon	陆上	—
197	月精灵	ブラッキー	Umbreon	陆上	—
198	暗黑乌鸦	ヤミカラス	Murkrow	飞行	—
199	呆呆王	ヤドキング	Slowking	怪兽	水中1
200	梦妖	ムウマ	Misdreavus	不定形	—
201	安侬	アンノーン	Unown	未发现	—
202	忍兽	ソーナンス	Wobbuffet	不定形	—
203	双面鹿	キリンリキ	Girafarig	陆上	—
204	松果怪	クヌギダマ	Pineco	虫	—
205	核果怪	フォレトス	Forretress	虫	—
206	土龙	ノコッチ	Dunsparce	陆上	—
207	飞蝎	グライガー	Gligar	虫	—
208	大钢蛇	ハガネール	Steelix	矿物	—
209	布鲁狗	ブルー	Snubbull	陆上	妖精
210	布鲁皇	グランブル	Granbull	陆上	妖精
211	刺河豚	ハリーセン	Qwilfish	水中2	—
212	铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	虫	—
213	壶壶龟	ツボツボ	Shuckle	虫	—

www.dooland.com

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
214	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	虫	—
215	狃拉	ニューラ	Sneasel	陆上	—
216	可爱熊	ヒメグマ	Teddiursa	陆上	—
217	威力熊	リングマ	Ursaring	陆上	—
218	熔岩蛞蝓	マグマッグ	Slugma	不定形	—
219	熔岩蜗牛	マグカルゴ	Magcargo	不定形	—
220	小猪怪	ウリムー	Swinub	陆上	—
221	长毛猪	イノムー	Piloswine	陆上	—
222	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	水中1	水中3
223	水枪鱼	テッポウオ	Remoraid	水中1	水中2
224	桶章鱼	オクタン	Octillery	水中1	水中2
225	圣诞企鹅	デリバード	Delibird	水中1	陆上
226	巨翅飞鱼	マンタイン	Mantine	水中1	—
227	盔甲鸟	エアームド	Skarmory	飞行	—
228	恶魔猎犬	デルビル	Houndour	陆上	—
229	地狱猎犬	ヘルガー	Houndoom	陆上	—
230	刺龙王	キングドラ	Kingdra	水中1	龙
231	短脚象	ゴマゾウ	Phanpy	陆上	—
232	轮皮象	ドンファン	Donphan	陆上	—
233	3D龙Ⅱ型	ポリゴン2	Porygon2	矿物	—
234	惊角鹿	オドシシ	Stantler	陆上	—
235	图图犬	ドーブル	Smeargle	陆上	—
236	巴鲁郎	バルキー	Tyrogue	未发现	—
237	卡波郎	カポエラー	Hitmontop	人型	—
238	迷唇娃	ムチュール	Smoochum	未发现	—
239	电力兽	エレキッド	Elekid	未发现	—
240	布比火龙	ブビィ	Magby	未发现	—
241	罐奶牛	ミルタンク	Miltank	陆上	—
242	快乐蛋	ハピナス	Blissey	妖精	—
243	雷皇	ライコウ	Raikou	未发现	—
244	炎帝	エンテイ	Entei	未发现	—
245	水君	スイクン	Suicune	未发现	—
246	幼甲兽	ヨーギラス	Larvitar	怪兽	—
247	蛹甲兽	サナギラス	Pupitar	怪兽	—
248	巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	怪兽	—
249	露琪亚	ルギア	Lugia	未发现	—
250	凤凰	ホウオウ	Ho-Oh	未发现	—
251	雪拉比	セレビィ	Celebi	未发现	—
252	树蜥蜴	キモリ	Treecko	怪兽	龙
253	丛林蜥蜴	ジュプトル	Grovyle	怪兽	龙
254	森林蜥蜴	ジュカイン	Sceptile	怪兽	龙
255	小火鸡	アチャモ	Torchic	陆上	—
256	斗力鸡	ワカシャモ	Combusken	陆上	—
257	火鸡斗士	バシャーモ	Blaziken	陆上	—
258	水跃鱼	ミズゴロウ	Mudkip	怪兽	水中1
259	沼跃鱼	ヌマクロー	Marshtomp	怪兽	水中1
260	巨沼怪	ラグラージ	Swampert	怪兽	水中1
261	土狼犬	ポチエナ	Poochyena	陆上	—
262	大狼犬	グラエナ	Mightyena	陆上	—
263	蛇纹熊	ジグザグマ	Zigzagoon	陆上	—
264	音速鼬	マッスグマ	Linoone	陆上	—
265	刺尾虫	ケムッソ	Wurmple	虫	—
266	甲壳蛹	カラサリス	Silcoon	虫	—
267	狩猎凤蝶	アゲハント	Beautifly	虫	—
268	顿甲茧	マユルド	Cascoon	虫	—
269	毒粉蝶	ドクケイル	Dustox	虫	—
270	荷叶蛙	ハスボー	Lotad	水中1	植物
271	荷叶怪	ハスブレロ	Lombre	水中1	植物

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
272	莲蓬怪	ルンパッパ	Ludicolo	水中1	植物
273	橡实果	タネボー	Seedot	陆上	植物
274	长鼻叶	コノハナ	Nuzleaf	陆上	植物
275	木天狗	ダーテング	Shiftry	陆上	植物
276	傲骨燕	スバメ	Taillow	飞行	—
277	大王燕	オオスバメ	Swellow	飞行	—
278	长翅鸥	キャモメ	Wingull	水中1	飞行
279	大嘴鸥	ペリッパー	Pelipper	水中1	飞行
280	拉露丝	ラルトス	Ralts	不定形	—
281	戈莉娅	キルリア	Kirlia	不定形	—
282	莎娜多	サーナイト	Gardevoir	不定形	—
283	雨蛛	アメタマ	Surskit	水中1	虫
284	雨蛾	アメモース	Masquerain	水中1	虫
285	蘑蘑菇	キノココ	Shroomish	妖精	植物
286	蘑菇斗士	キノガッサ	Breloom	妖精	植物
287	懒猴	ナマケロ	Slakoth	陆上	—
288	过动猿	ヤルキモノ	Vigoroth	陆上	—
289	懒猴王	ケッキング	Slaking	陆上	—
290	地忍虫	ツチニン	Nincada	虫	—
291	忍者蝉	テッカニン	Ninjask	虫	—
292	鬼蝉	ヌケニン	Shedinja	矿物	—
293	音波怪	ゴニョニョ	Wishur	怪兽	陆上
294	爆音怪	ドゴーム	Loudred	怪兽	陆上
295	爆音王	バクオング	Exploud	怪兽	陆上
296	幕下力士	マクノシタ	Makuhita	人型	—
297	超力张手	ハリテヤマ	Hariteyama	人型	—
298	利利鼠	ルリリ	Azurill	未发现	—
299	磁鼻	ノズパス	Nosepass	矿物	—
300	玲珑猫	エネコ	Skitty	陆上	妖精
301	优雅猫	エネコロロ	Delcatty	陆上	妖精
302	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	人型	—
303	钢嘴娃娃	クチート	Mawile	陆上	妖精
304	小哥特拉	ココドラ	Aron	怪兽	—
305	哥特拉兽	コドラ	Lairon	怪兽	—
306	哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	怪兽	—
307	瑜珈小子	アサナン	Meditite	人型	—
308	瑜珈战士	チャーレム	Medicham	人型	—
309	落雷兽	ラクライ	Electrike	陆上	—
310	雷电兽	ライボルト	Manectric	陆上	—
311	正电宝宝	プラスル	Pluslе	妖精	—
312	负电宝宝	マイナン	Minun	妖精	—
313	萤火虫	バルビート	Volbeat	虫	人型
314	幻光虫	イルミーゼ	Illumise	虫	人型
315	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	妖精	植物
316	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	不定形	—
317	吞食兽	マルノーム	Swalot	不定形	—
318	利牙鱼	キバニア	Carvanha	水中2	—
319	巨牙鲨	サメハダー	Sharpedo	水中2	—
320	皮皮鲸	ホエルコ	Wailmer	陆上	水中2
321	鲸鱼王	ホエルオー	Wailord	陆上	水中2
322	圆顶骆驼	ドンメル	Numel	陆上	—
323	火山骆驼	バクーダ	Camerupt	陆上	—
324	火炭龟	コータス	Torkoal	陆上	—
325	跳跳猪	バネブー	Spoink	陆上	—
326	暴躁猪	ブーピッグ	Grumpig	陆上	—
327	圈圈熊	パッチール	Spinda	陆上	人型
328	大颚蚁	ナックラー	Trapinch	虫	—
329	沙漠蜻蜓	ビブラーバ	Vibrava	虫	—

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
330	沙漠飞龙	フライゴン	Flygon	虫	—
331	恶人球	サボネア	Cacnea	植物	人型
332	恶人掌	ノクタス	Cacturne	植物	人型
333	青绵鸟	チルット	Swablu	飞行	龙
334	云翅龙	チルタリス	Altaria	飞行	龙
335	利爪猫	ザングース	Zangoose	陆上	—
336	剑牙蛇	ハブネーク	Seviper	陆上	龙
337	月亮石	ルナトーン	Lunatone	矿物	—
338	太阳岩	ソルロック	Solrock	矿物	—
339	泥鳅	ドジョッチ	Barboatch	水中2	—
340	地豚	ナマズン	Whiscash	水中2	—
341	小呆虾	ヘイガニ	Corphish	水中1	水中3
342	铁螯龙虾	シザリガー	Crawdaunt	水中1	水中3
343	天平土偶	ヤジロン	Baltoy	矿物	—
344	念力土偶	ネンドール	Claydol	矿物	—
345	化石百合	リリーラ	Lileep	水中3	—
346	摇篮百合	ユレイドル	Cradily	水中3	—
347	太古羽虫	アノプス	Anorith	水中3	—
348	化石龙蝎	アーマルド	Armaldo	水中3	—
349	笨笨鱼	ヒンバス	Feebas	水中1	龙
350	美丽龙	ミロカロス	Miltotic	水中1	龙
351	天气娃娃	ポワルン	Castform	妖精	不定形
352	变色龙	カクレオン	Kecleon	陆上	—
353	怨影娃娃	カゲボウズ	Shuppet	不定形	—
354	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	不定形	—
355	夜骷鬼	ヨマワル	Duskull	不定形	—
356	夜行鬼	サマヨール	Dusclops	不定形	—
357	草雷龙	トロピウス	Tropius	怪兽	植物
358	风铃	チリーン	Chimecho	不定形	—
359	灾兽	アブソル	Absol	陆上	—
360	小忍兽	ソーナノ	Wynaut	未发现	—
361	雪侏儒	ユキワラシ	Snorunt	妖精	矿物
362	巨头冰怪	オニゴーリ	Glalie	妖精	矿物
363	球海豹	タマザラシ	Spheal	水中1	陆上
364	长须海狮	トドグラー	Sealeo	水中1	陆上
365	帝牙海象	トドゼルガ	Walrein	水中1	陆上
366	珍珠贝	パールル	Clamperl	水中1	—
367	猎斑鳗	ハンテール	Huntail	水中1	—
368	樱花鳗	サクラビス	Gorebyss	水中1	—
369	古棘鱼	ジーランス	Relicanth	水中1	水中2
370	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	水中2	—
371	宝贝龙	タツベイ	Bagon	龙	—
372	甲壳龙	コモルー	Shelgon	龙	—
373	血翼飞龙	ボーマンダ	Salamence	龙	—
374	铁哑蟹	ダンバル	Beldum	矿物	—
375	悬浮蟹	メタング	Metang	矿物	—
376	重钢蟹	メタグロス	Metagross	矿物	—
377	雷吉洛克	レジロック	Regirock	未发现	—
378	雷吉阿伊斯	レジアイス	Regice	未发现	—
379	雷吉斯提尔	レジスチル	Registeel	未发现	—
380	拉迪亚斯	ラティアス	Latias	未发现	—
381	拉迪奥斯	ラティオス	Latios	未发现	—
382	海皇牙	カイオーガ	Kyogre	未发现	—
383	古拉顿	グラードン	Groudon	未发现	—
384	雷库萨	レックウザ	Rayquaza	未发现	—
385	吉拉齐	ジラーチ	Jirachi	未发现	—
386	迪奥希斯	デオキシス	Deoxys	未发现	—
387	苗芽龟	ナエトル	Turtwig	怪兽	植物

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
388	灌木龟	ハヤシガメ	Grotle	怪兽	植物
389	巨树龟	ドダイトス	Torterra	怪兽	植物
390	小火猴	ヒコザル	Chimchar	陆上	人型
391	猛火猴	モウカザル	Monferno	陆上	人型
392	豪火猴	ゴウカザル	Infernape	陆上	人型
393	圆企鹅	ポッチャマ	Piplup	水中1	陆上
394	金顶企鹅	ポッタイシ	Prinplup	水中1	陆上
395	钢帝企鹅	エンペルト	Empoleon	水中1	陆上
396	胖胖翁	ムックル	Starly	飞行	—
397	大胖翁	ムクバード	Staravia	飞行	—
398	惊目翁	ムクホーク	Staraptor	飞行	—
399	比帕水獭	ビッパ	Bidoof	水中1	陆上
400	比渡水獭	ビーダル	Bibarel	水中1	陆上
401	礼士蟋蟀	コロボーシ	Kricketot	虫	—
402	镰刀蟋蟀	コロトック	Kricketune	虫	—
403	蓝电狮	コリンク	Shinx	陆上	—
404	雷霆狮	ルクシオ	Luxio	陆上	—
405	电狮王	レントラー	Luxray	陆上	—
406	花苞玫瑰	スボミー	Budew	未发现	—
407	假面玫瑰	ロズレイド	Roserade	妖精	植物
408	铁头龙	ズガイドス	Cranidos	怪兽	—
409	战槌龙	ラムパルド	Rampardos	怪兽	—
410	盾甲龙	タテトプス	Shieldon	怪兽	—
411	钢盾龙	トリデプス	Bastiodon	怪兽	—
412	蓑衣虫	ミノムッチ	Burmy	虫	—
413	花虫	ミノマダム	Wormadam	虫	—
414	翼路飞蛾	ガーメイル	Mothim	虫	—
415	三目蜂	ミツハニー	Combee	虫	—
416	金蜂后	ビークイン	Vespiquen	虫	—
417	电松鼠	パチリス	Pachirisu	陆上	妖精
418	叉尾鼬	ブイゼル	Buizel	水中1	陆上
419	浮船鼬	フローゼル	Floatzel	水中1	陆上
420	樱桃草	チェリンボ	Cherubi	妖精	植物
421	太阳樱花	チェリム	Cherrim	妖精	植物
422	水蚝蝓	カラナクシ	Shellos	水中1	不定形
423	海蚝蝓	トリトドン	Gastrodon	水中1	不定形
424	双尾猴	エテボース	Ambipom	陆上	—
425	飘飘鬼	フワンテ	Drifloon	不定形	—
426	气球鬼	フワライド	Drifblim	不定形	—
427	咪咪兔	ミミロル	Buneary	陆上	人型
428	露帕兔	ミミロップ	Lopunny	陆上	人型
429	巫妖	ムウマージ	Mismagius	不定形	—
430	御乌鸦	ドンカラス	Honchkrow	飞行	—
431	卷尾猫	ニャルマー	Glameow	陆上	—
432	富贵猫	ブニャット	Purugly	陆上	—
433	祈福铃	リーシャン	Chingling	未发现	—
434	毒鼬	スカンプー	Stunky	陆上	—
435	暴鼬	スカタンク	Skuntank	陆上	—
436	多米拉	ドーミラー	Bronzor	矿物	—
437	多塔克	ドータクン	Bronzong	矿物	—
438	哭啼树	ウソハチ	Bonsly	未发现	—
439	玛奈奈	マネネ	Mime	未发现	—
440	粉红蛋	ピンプク	Happiny	未发现	—
441	音符鹦鹉	ペラップ	Chatot	飞行	—
442	米卡尔鬼	ミカルゲ	Spiritomb	不定形	—
443	宝贝鲨龙	フカマル	Gible	怪兽	龙
444	利齿鲨龙	ガバイト	Gabite	怪兽	龙
445	叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	怪兽	龙

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
446	刚比兽	ゴンベ	Munchlax	未发现	—
447	利欧鲁	リオル	Riolu	未发现	—
448	卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	陆上	人型
449	沙河马	ヒポポタス	Hippopotas	陆上	—
450	巨嘴河马	カバルドン	Hippowdon	陆上	—
451	毒尾蝎	スコルピ	Skorupi	虫	水中3
452	毒龙蝎	ドラピオン	Drapion	虫	水中3
453	毒斗蛙	グレッグル	Croagunk	人型	—
454	凶斗蛙	ドクロッグ	Toxicroak	人型	—
455	猎牙草	マスキッパ	Carnivine	植物	—
456	蝶尾鱼	ケイコウオ	Finneon	水中2	—
457	蓝翅鱼	ネオラント	Lumineon	水中2	—
458	小球飞鱼	タマンタ	Mantyke	未发现	—
459	雪松人	ユキカブリ	Snover	怪兽	植物
460	雪巨人	ユキノオー	Abomasnow	怪兽	植物
461	玛狃拉	マニューラ	Weavile	陆上	—
462	UFO磁怪	ジバコイル	Magnezone	矿物	—
463	长舌头	ベロベルト	Lickilicky	怪兽	—
464	战车暴龙	ドサイドン	Rhyperior	怪兽	陆上
465	巨藤怪	モジャンボ	Tangrowth	植物	—
466	魔电兽	エレキブル	Electivire	人型	—
467	烈焰火龙	ブーバーン	Magmortar	人型	—
468	光翼兽	トゲキッス	Togekiss	飞行	妖精
469	巨翅蜻蜓	メガヤンマ	Yanmega	虫	—
470	叶精灵	リーフィア	Leafeon	陆上	—
471	冰精灵	グレイシア	Glaceon	陆上	—
472	蝠蝎	グライオン	Gliscor	虫	—
473	猛犸猪	マンムー	Mamoswine	陆上	—
474	3D龙Z型	ポリゴンZ	Porygon-Z	矿物	—
475	艾雷特	エルレイド	Gallade	不定形	—
476	大磁鼻	ダイノーズ	Probopass	矿物	—
477	夜幽魂	ヨノワール	Dusknoir	不定形	—
478	雪女	ユキメノコ	Froslass	妖精	矿物
479	电鬼	ロトム	Rotom	不定形	—
480	由库西	ユクシー	Uxie	未发现	—
481	艾姆利特	エムリット	Mesprit	未发现	—
482	阿库诺姆	アグノム	Azelf	未发现	—
483	迪亚路卡	ディアルガ	Dialga	未发现	—
484	帕鲁基亚	パルキア	Palkia	未发现	—
485	炎钢兽	ヒードラン	Heatran	未发现	—
486	雷吉基加斯	レジギガス	Regigigas	未发现	—
487	基拉帝纳	ギラティナ	Giratina	未发现	—
488	克蕾塞莉亚	クレセリア	Cresselia	未发现	—
489	菲奥娜	フィオネ	Phione	水中1	妖精
490	玛娜菲	マナフィ	Manaphy	水中1	妖精
491	达库莱	ダークライ	Darkrai	未发现	—
492	塞伊米	シエイミ	Shaymin	未发现	—
493	阿尔修斯	アルセウス	Arceus	未发现	—
494	比克提尼	ビクティニ	Victini	未发现	—
495	藤叶蛇	ツタージャ	Snivy	陆上	植物
496	藤爵蛇	ジャノビー	Servine	陆上	植物
497	藤王蛇	ジャローダ	Serperior	陆上	植物
498	暖暖猪	ポカブ	Tepig	陆上	—
499	朝阳猪	チャオブー	Pignite	陆上	—
500	炎武猪	エンブオー	Emboar	陆上	—
501	小球獭	ミジュマル	Oshawott	陆上	—
502	双贝海獭	フタチマル	Dewott	陆上	—
503	大剑海獭	ダイケンキ	Samurott	陆上	—

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
504	眺望鼠	ミネズミ	Patrat	陆上	—
505	警戒鼠	ミルホッグ	Watchog	陆上	—
506	约泰利犬	ヨーテリー	Lillipup	陆上	—
507	哈迪拉犬	ハーデリア	Herdier	陆上	—
508	穆兰多犬	ムーランド	Stoutland	陆上	—
509	骗骗猫	チョロネコ	Purrloin	陆上	—
510	金钱猫	レパルダス	Liepard	陆上	—
511	菜冠猴	ヤナップ	Pansage	陆上	—
512	草冠猴	ヤナッキー	Simisage	陆上	—
513	火冠猴	バオップ	Pansear	陆上	—
514	火烈猴	バオッキー	Simisear	陆上	—
515	水冠猴	ヒヤップ	Panpour	陆上	—
516	水冷猴	ヒヤッキー	Simipour	陆上	—
517	梦纳	ムンナ	Munna	陆上	—
518	姆夏纳	ムシャーナ	Musharna	陆上	—
519	豆鸠	マメパト	Pidove	飞行	—
520	灰鸠	ハトーボー	Tranquill	飞行	—
521	花斑鸠	ケンホロウ	Unfezant	飞行	—
522	电斑马	シママ	Blitzle	陆上	—
523	雷斑马	ゼブライカ	Zebstrika	陆上	—
524	地滚岩	ダンゴロ	Roggenrola	矿物	—
525	猎捕岩	ガントル	Boldore	矿物	—
526	盖亚岩	ギガイアス	Gigalith	矿物	—
527	毛球蝠	コロモリ	Woobat	陆上	飞行
528	爱心蝠	ココロモリ	Swoobat	陆上	飞行
529	掘地鼹鼠	モグリュー	Drilbur	陆上	—
530	钢钻鼹鼠	ドリュウズ	Excadrill	陆上	—
531	搭本奈	タブンネ	Audino	妖精	—
532	挟木小子	ドッコラー	Timburr	人型	—
533	擎钢力士	ドテッコツ	Gurdurr	人型	—
534	双柱力王	ローブシン	Conkeldurr	人型	—
535	音波蝌蚪	オタマロ	Tympole	水中1	—
536	练声蟾蜍	ガマガル	Palpitoad	水中1	—
537	高音蟾蜍	ガマゲロゲ	Seismitoad	水中1	—
538	纳伽奇	ナゲキ	Throh	人型	—
539	达伽奇	ダゲキ	Sawk	人型	—
540	草叶蚕	クルミル	Sewaddle	虫	—
541	叶茧蚕	クルマユ	Swadloon	虫	—
542	叶娘蚕	ハハコモリ	Leavanny	虫	—
543	节蜈蚣	フシデ	Venipede	虫	—
544	轮蜈蚣	ホイーガ	Whirlipede	虫	—
545	大角蜈蚣	ペンドラー	Scolipede	虫	—
546	小叶棉	モンメン	Cottonee	植物	妖精
547	妖精棉	エルフーン	Whimsicott	植物	妖精
548	金香娃娃	チュリネ	Petilil	植物	—
549	金香仙子	ドレディア	Lilligant	植物	—
550	巴斯鱼	バスラオ	Basculin	水中2	—
551	沙鳄鱼	メグロコ	Sandile	陆上	—
552	痞鳄鱼	ワルビル	Krokorok	陆上	—
553	霸王鳄鱼	ワルビアル	Krookodile	陆上	—
554	达摩娃娃	ダルマッカ	Darumaka	陆上	—
555	达摩狒狒	ヒヒダルマ	Darmanitan	陆上	—
556	玛拉卡花	マラカッチ	Maractus	植物	—
557	寄岩蟹	イシズマイ	Dwebble	虫	矿物
558	岩宫蟹	イワパレス	Crustle	虫	矿物
559	愣头蜥蜴	ズルッグ	Scraggy	陆上	龙
560	兜帽蜥蜴	ズルズキン	Scrafty	陆上	龙
561	辛波拉	シンボラー	Sigilyph	飞行	—

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
562	假面亡灵	デスマス	Yamask	矿物	不定形
563	鬼棺亡灵	デスカーン	Cofagrigus	矿物	不定形
564	太古龟	プロトーガ	Tirtouga	水中1	水中3
565	坚甲龟	アバゴーラ	Carracosta	水中1	水中3
566	元祖鸟	アーケン	Archen	飞行	水中3
567	霸空祖鸟	アーケオス	Archeops	飞行	水中3
568	废袋怪	ヤブクロン	Trubbish	矿物	—
569	废箱怪	ダストダス	Garbodor	矿物	—
570	佐罗亚	ゾロア	Zorua	陆上	—
571	佐罗亚克	ゾロアーク	Zoroark	陆上	—
572	奇拉米	チラーミィ	Minccino	陆上	—
573	奇拉奇诺	チラチーノ	Cinccino	陆上	—
574	哥特姆	ゴチム	Gothita	人型	—
575	哥特米尔	ゴチミル	Gothorita	人型	—
576	哥特塞尔	ゴチルゼル	Gothitelle	人型	—
577	细胞球	ユニラン	Solosis	不定形	—
578	细胞团	ダブラン	Duosion	不定形	—
579	细胞十字	ランクルス	Reuniclus	不定形	—
580	蓝绒鸭	コアルヒー	Ducklett	水中1	飞行
581	湾天鹅	スワンナ	Swanna	水中1	飞行
582	香冰娃娃	バニプッチ	Vanillite	矿物	—
583	甜筒娃娃	バニリッチ	Vanillish	矿物	—
584	双子甜筒	バイバニラ	Vanilluxe	矿物	—
585	四季鹿	シキジカ	Deerling	陆上	—
586	芽角鹿	メブキジカ	Sawsbuck	陆上	—
587	电飞鼠	エモンガ	Emolga	陆上	—
588	步甲虫	カブルモ	Karrablast	虫	—
589	铁骑虫	シュバルゴ	Escavalier	虫	—
590	投球菇	タマゲタケ	Foongus	植物	—
591	球桶菇	モロバレル	Amoonguss	植物	—
592	普露水母	プルリル	Frillish	不定形	—
593	布伦水母	ブルンゲル	Jellicent	不定形	—
594	翻车鱼	ママンボウ	Alomomola	水中1	水中2
595	小电蛛	バチュル	Joltik	虫	—
596	电狼蛛	デンチュラ	Galvantula	虫	—
597	铁刺种子	テッシード	Ferroseed	植物	矿物
598	铁盘坚果	ナットレイ	Ferrothorn	植物	矿物
599	钢齿轮	ギアル	Klink	矿物	—
600	三齿轮	ギギアル	Klang	矿物	—
601	复合齿轮	ギギギアル	Klinklang	矿物	—
602	小电鱼	シビシラス	Tynamo	不定形	—
603	电鳗鱼	シビビール	Eelektrik	不定形	—
604	电鳗王	シビルドン	Eelektross	不定形	—
605	利古雷	リグレー	Elgyem	人型	—
606	奥贝姆	オーベム	Beheeyem	人型	—
607	烛灯鬼	ヒトモシ	Litwick	不定形	—
608	油灯鬼	ランプラー	Lampent	不定形	—
609	吊灯鬼	シャンデラ	Chandelure	不定形	—
610	牙龙宝宝	キバゴ	Axew	怪兽	龙
611	剑牙龙	オノンド	Fraxure	怪兽	龙
612	戟牙龙	オノノクス	Haxorus	怪兽	龙
613	雪熊宝宝	クマシュン	Cubchoo	陆上	—
614	冰须熊	ツンベアー	Beartic	陆上	—
615	弗里基奥	フリージオ	Cryogonal	矿物	—
616	铁盔虫	チョボマキ	Shelmet	虫	—
617	疾风虫	アギルダー	Accelgor	虫	—
618	电鲶鱼	マッギョ	Stunfisk	水中1	不定形
619	功夫鼬	コジョフー	Mienfoo	陆上	人型

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
620	大师鼬	コジョンド	Mienshao	陆上	人型
621	棘飞龙	クリムガン	Druddigon	龙	怪兽
622	鬼护卫	ゴビット	Golett	矿物	—
623	鬼重甲	ゴルーグ	Golurk	矿物	—
624	手刀兵士	コマタナ	Pawniard	人型	—
625	手刀超人	キリキザン	Bisharp	人型	—
626	爆蛮牛	バッフロン	Bouffalant	陆上	—
627	毛头战鹰	ワシボン	Rufflet	飞行	—
628	豪武战鹰	ウォーグル	Braviary	飞行	—
629	蛋壳秃鹫	バルチャイ	Vullaby	飞行	—
630	勇武秃鹫	バルジーナ	Mandibuzz	飞行	—
631	火犰狳	クイタラン	Heatmor	陆上	—
632	铁壳蚁	アイアント	Durant	虫	—
633	小角龙	モノズ	Deino	龙	—
634	双头龙	ジヘッド	Zweilous	龙	—
635	三颜龙	サザンドラ	Hydreigon	龙	—
636	火毛虫	メラルバ	Larvesta	虫	—
637	烈火蛾	ウルガモス	Volcarona	虫	—
638	科巴鲁昂	コバルオン	Cobalion	未发现	—
639	特拉奇昂	テラキオン	Terrakion	未发现	—
640	比里基昂	ビリジオン	Virizion	未发现	—
641	托尔涅罗斯	トルネロス	Tornadus	未发现	—
642	波尔托罗斯	ボルトロス	Thundurus	未发现	—
643	莱希拉姆	レシラム	Reshiram	未发现	—
644	泽克罗姆	ゼクロム	Zekrom	未发现	—
645	拉恩德伦斯	ランドロス	Landorus	未发现	—
646	丘雷姆	キュレム	Kyurem	未发现	—
647	凯路迪欧	ケルディオ	Keldeo	未发现	—
648	梅萝爱塔	メロエッタ	Meloetta	未发现	—
649	盖努塞克特	ゲノセクト	Genesect	未发现	—
650	针栗鼠	ハリマロン	Chespin	陆上	—
651	栗甲鼠	ハリボーグ	Quilladin	陆上	—
652	重铠鼠	ブリガロン	Chesnaught	陆上	—
653	火耳狐	フォッコ	Fennekin	陆上	—
654	魔尾狐	テールナー	Braixen	陆上	—
655	魔法狐	マフォクシー	Delphox	陆上	—
656	泡泡蛙	ケロマツ	Froakie	水中1	—
657	兵长蛙	ゲコガシラ	Frogadier	水中1	—
658	魔法狐	ゲッコウガ	Greninja	水中1	—
659	挖地兔	ホルビー	Bunnelby	陆上	—
660	掘岩兔	ホルード	Diggersby	陆上	—
661	稚声鸟	ヤヤコマ	Fletchling	飞行	—
662	火炎鸟	ヒノヤコマ	Fletchinder	飞行	—
663	火矢鹰	ファイアロー	Talonflame	飞行	—
664	吹粉虫	コフキムシ	Scatterbug	虫	—
665	刺粉蛹	コフーライ	Spewpa	虫	—
666	绚丽蝶	ビビヨン	Vivillon	虫	—
667	小火狮	シシコ	Litleo	陆上	—
668	火焰狮	カエンジシ	Pyroar	陆上	—
669	花贝贝	フラベベ	Flabébé	妖精	—
670	花仙子	フラエッテ	Floette	妖精	—
671	花仙后	フラージェス	Florges	妖精	—
672	骑乘羊	メェークル	Skiddo	陆上	—
673	进击羊	ゴーゴート	Gogoat	陆上	—
674	顽皮熊猫	ヤンチャム	Pancham	陆上	人型
675	武者熊猫	ゴロンダ	Pangoro	陆上	人型
676	特里米安犬	トリミアン	Furfrou	陆上	—
677	超能猫	ニャスパー	Espurr	陆上	—

www.dooland.com

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
678	神秘猫	ニャオニクス	Meowstic	陆上	—
679	一剑魂	ヒトツキ	Honedge	矿物	—
680	双剑魂	ニダンギル	Doublade	矿物	—
681	剑盾魂	ギルガルド	Aegislash	矿物	—
682	芳香鸟	シュシュプ	Spritzee	妖精	—
683	芬芳鸟	フレフワン	Aromatisse	妖精	—
684	舔舔糖	ペロッパフ	Swirlix	妖精	—
685	舔舔奶糕	ペロリーム	Slurpuff	妖精	—
686	魔乌贼	マーイーカ	Inkay	水中1	水中2
687	暴君乌贼	カラマネロ	Malamar	水中1	水中2
688	双生藤壶	カメテテ	Binacle	水中3	—
689	藤壶勇士	カメノデス	Barbaracle	水中3	—
690	藻海马	クズモー	Skrelp	水中1	龙
691	藻海龙	ドラミドロ	Dragalge	水中1	龙
692	水枪虾	ウデッポウ	Clauncher	水中1	水中3
693	重炮虾	ブロスター	Clawitzer	水中1	水中3
694	发电蜥	エリキテル	Helioptile	怪兽	龙
695	电蜥龙	エレザード	Heliolisk	怪兽	龙
696	小暴龙	チゴラス	Tyrunt	怪兽	龙
697	暴龙王	ガチゴラス	Tyrantrum	怪兽	龙
698	冻土龙	アマルス	Amaura	怪兽	—

编号	中文名	日文名	英文名	蛋组1	蛋组2
699	极光龙	アマルルガ	Aurorus	怪兽	—
700	仙精灵	ニンフィア	Sylveon	陆上	—
701	摔角翼人	ルチャブル	Hawlucha	人型	—
702	天线鼠	デデンネ	Dedenne	陆上	妖精
703	仙钻石	メルシー	Carbink	妖精	矿物
704	粘滑龙	ヌメラ	Goomy	龙	—
705	蜗滑龙	ヌメイル	Sliggoo	龙	—
706	软体龙	ヌメルゴン	Goodra	龙	—
707	仙灵钥匙	クレッフィ	Klefki	矿物	—
708	树根鬼	ボクレー	Phantump	植物	不定形
709	亡灵古树	オーロット	Trevenant	植物	不定形
710	小鬼南瓜	バケッチャ	Pumpkaboo	不定形	—
711	度魂南瓜	パンプジン	Gourgeist	不定形	—
712	冰笋兽	カチコール	Bergmite	怪兽	—
713	冰船兽	クレベース	Avalugg	怪兽	—
714	音波蝠	オンバット	Noibat	飞行	—
715	音波飞龙	オンバーン	Noivern	飞行	—
716	泽尼亚斯	ゼルネアス	Xerneas	未发现	—
717	伊维塔尔	イベルタル	Yveltal	未发现	—
718	基加迪	ジガルデ	Zygarde	未发现	—

技能、特性勘误表

由于疏忽，在上辑《口袋玩家》的技能表中存在有一些错误和遗漏之处，在这里笔者将错误的地方在此一一进行纠正，最后也更正了特性破格的效果。对各位读者朋友说声抱歉了！

属性	中文译名	日文名	英文名	更正部分
虫	愤怒之粉	いかりのこな	Rage Powder	优先度+3→优先度+2
飞行	气刃斩	エアスラッシュ	Air Slash	PP20→PP15
普通	空元气	からげんき	Facade	增加效果“烧伤状态不会降低该技能威力”
岩	岩石封印	がんせきふうじ	Rock Tomb	PP10→PP15
普通	跟我来	このゆびとまれ	Follow Me	优先度+3→优先度+2
钢	彗星拳	コメットパンチ	Meteor Mash	威力100→威力90，命中85→命中90
超能	精神转移	サイコシフト	Psycho Shift	命中90→命中100
超能	同调噪音	シンクロノイズ	Synchronoise	PP15→PP10
超能	神通力	じんつうりき	Extrasensory	PP30→PP20
普通	变小	ちいさくなる	Minimize	PP20→PP10
普通	剑舞	つるぎのまい	Sword Dance	PP30→PP20
草	蔓藤鞭	つるのムチ	Vine Whip	威力35→威力45，PP15→PP25
龙	龙潜	ドラゴンダイブ	Dragon Rush	增加效果“对变小状态的目标必定命中且威力加倍”
恶	盗窃	どろぼう	Thief	PP10→PP25
虫	压路机	ハードローラー	Steamroller	增加效果“对变小状态的目标必定命中且威力加倍
草	飞叶快刀	はっぱカッター	Razor Leaf	目标单体选择→目标敌方全场
超能	栅栏	バリアー	Barrier	PP30→PP20
格斗	先制防御	ファストガード	Quick Guard	效果“连续使用时容易失败” →效果“连续使用时不会失败”
飞行	自由下落	フリーフォール	Sky Drop	增加效果“在重力场中以及目标体重超过200kg时无效”
虫	虫之抵抗	むしのていこう	Struggle Bug	威力30→威力50
普通	火箭头突	ロケットずつき	Skull Bash	PP15→PP10
岩	广域防御	ワイドガード	Wide Guard	效果“使己方不受变化类技能的影响” →效果“使己方不受全体攻击技能的影响”

破格	かたやぶり	Mold Breaker	无视对手物防特性的效果→无视对手防御特性的效果


口袋妖怪四格学园
口袋学园开始啦！
这里是口袋妖怪们上学的口袋学园。
口袋学院的早上。
叮咚
铛咚
叮咚
铛咚
糟糕，要迟到了……
好……
冲！
以超音速飞行的鬼重甲。
不过速度太快来不及停下来。
不要一来就毁掉学园啊！

手刃兵士的敬礼



热血老师朝阳猪



我來我來雪熊宝宝



我來我來功夫鼬



咯咻咯咻约泰利犬



我来我来危机



口袋妖怪学园的供餐



扫除危机


尾巴可吸入空气的火犰狳。
不要把我当吸尘器啊！
不要把我的尾巴当簸箕用啊。
都说了，不要拿我当抹布用啊！

扫除与沙鳄鱼


现在是扫除的时间。
哦，这里竟然有沙地！
沙鳄鱼喜欢潜在沙里。
呼，心情愉快啊！
那里可是垃圾堆哟。
哇！


一直都在流鼻涕的雪熊宝宝。
可以自由操纵鼻涕。
好，看我用鼻涕来拿掸子。
怎么样！
べちゃ
べちゃ
鼻涕飞得到处都是啦！
べちゃ

口袋妖怪DP物语

第7卷 第4话

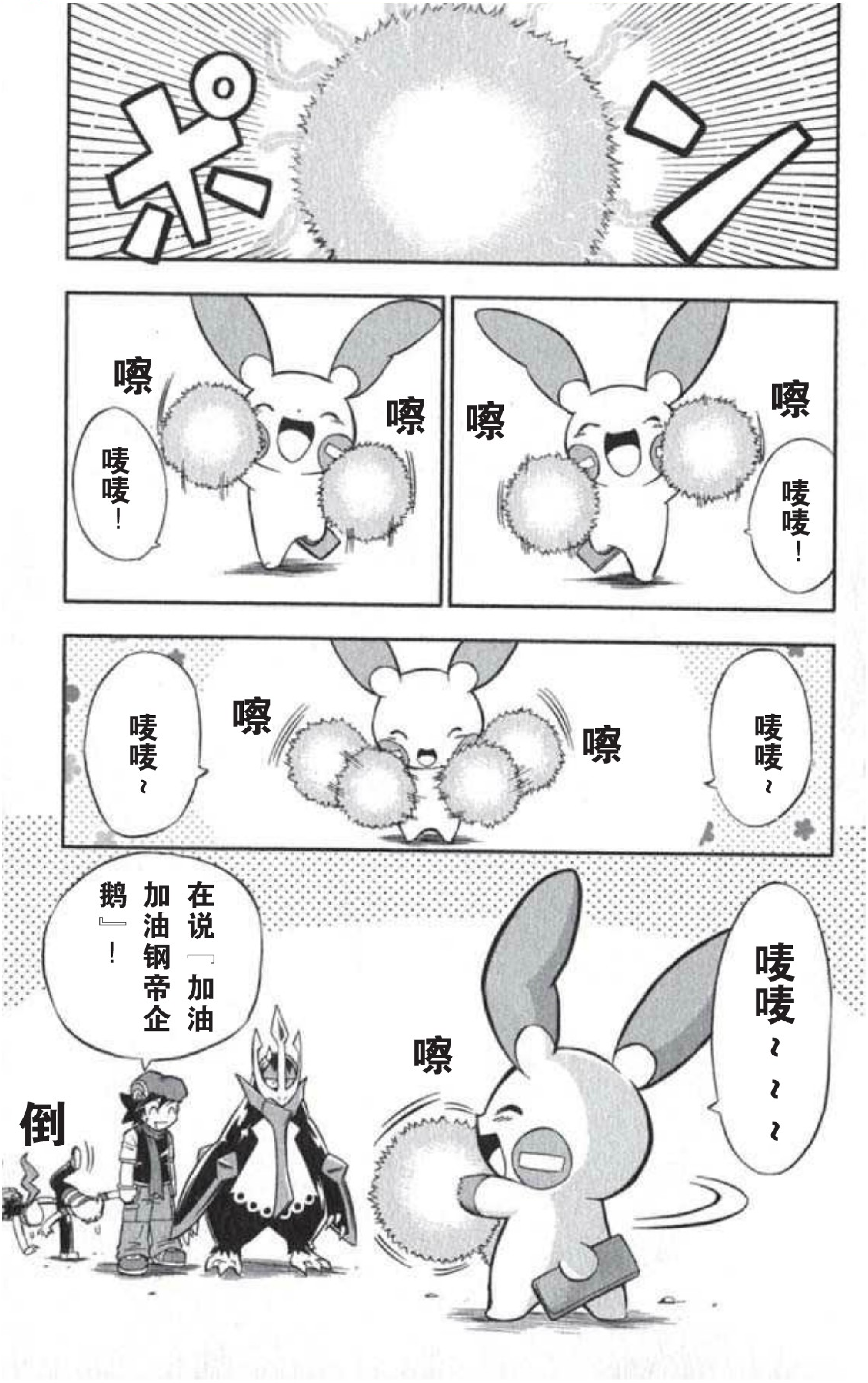
新伙伴·负电宝宝大活跃!

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




上吧!烈焰火龙!
竟然是烈焰火龙!
火属性中的强力精灵!
すっ
对付火属性的话自然是派出钢帝企鹅!


唛！
哦？负电宝宝也想战斗吗？
唛唛
负电宝宝吗？它能战胜烈焰火龙？
……不过既然是晴太的精灵，那就不是一般的家伙。
唛！
!?


ポン
嚓
唛唛！
嚓
嚓
唛唛！
嚓
唛唛~
嚓
嚓
唛唛~
唛唛~~~
嚓
在说『加油加油钢帝企鹅』！
倒


就因为是应援口袋妖怪就要应援么……
不过好像没什么用啊！
嗯
但是……好可爱！
你这……
竟然敢戏弄我！


バッ
钢帝企鹅，反击！
艾雷特！
!?



让烈焰火龙和艾雷特配合。
晴太，这是为了打倒你而做出的对策！
不管负电宝宝！
二对一优先解决掉钢帝企鹅！
躲开，钢帝企鹅！


即使躲开了也会被接下来的攻击打中！
喘气
嚓
嚓
嚓
糟糕了！
唛唛！
切，真是吵死人了！
烧死它，烈焰火龙！


!?
ボハ
帮负电宝宝
挡下了……
ドッ…


!
ムクッ
不行晴太，赶紧把负电宝宝给收回来！
钢、钢帝企鹅……
唛……


昂昂
嘭嘭
钢帝企鹅要更多的应援……
钢帝企鹅要和负电宝宝一起战斗！
唛……
我也来应援！
你给我好好下指令！
加油加油
嚓
嚓
唛唛唛！


可……
可恶！
你很碍事啊！
唛！
给我适可而止！
无聊的友情在这里是行不通的！
你以为靠这个就能获胜吗！
只有像这样用力量镇压，并加以控制才能赢得胜利！


你说错了！
只有为同伴着想，大家才会变得更强！
又在说这些……
那么……
就让你看看最重要的同伴的下场吧！
艾雷特、烈焰火龙，将钢帝企鹅……
唛……


唛！
呜啊！
这是负电宝宝的电磁波！
让对手麻痹的技能！
啊……身体麻痹了……
噼哩啪啦
啪嗒
好，钢帝企鹅……
将刚才的受到的伤害全部还回去！


哇！
又是这样……
唛~
……你
可恶！
竟然拿我的头来避难！


激流冲浪！


唔……还、还没完！
!?
切，竟然这个时候……
今天就暂时放过你！
听好了晴太！
！
……。
クッ……
到户张市的银河团大楼来！快晴也在那里！
到时候我一定要报仇！



www.dooland.com

神奇宝贝特别篇

四十二卷简介（上）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

击退了火箭队的银与水晶相遇，两人在前往圆朱市的路上再次遭遇四将军之一的雅典娜。金在机缘巧合之下结识了圆朱市道馆训练师小松，他希望可以凭借小松的千里眼的能力寻找到渡先生。

本辑概要

在化解了水晶的危机之后，银决定先行一步，留下水晶继续和雅典娜作战。他很快到达了小松的道馆，不过在这里他和守卫道馆的四岛、阿速和阿笔三位发生了摩擦，经过询问才化解误会。

水晶与雅典娜还是有着不小的实力差距，而且更糟的是火箭队的其他三位将军也出现在了水晶面前，同时出现的还有阿尔修斯。水晶在无可奈何之下，寄希望于捕获阿尔修斯来改变战局。在几番尝试未果之后，阿尔修斯选择了逃跑，水晶则依然不愿放弃，跟了上去。在水晶和阿尔修斯消失在天空中后，阿波罗向雅典娜吐露中了他的计划——让水晶带领他们找到通往神都遗迹的道路，利用银帮助他们搜集齐所有的石板。

金和银在小松先生这里相遇，两人还没来得急闲聊，突然阿尔修斯出现在他们面前，而且不由分说地对这里开始了破坏。虽然众人联手对其反击，不过阿尔修斯还是将这里了变成一片废墟并离开，不愿放弃的金对其紧追不舍，留下的银则根据小松的线索寻找剩下的石板。

金一路跟随阿尔修斯来到了阿鲁夫遗迹，这里正是小松先生指示的渡所在的位置。果不其然，渡就在这。渡看到金和他的波克比以后非常地失望，他表示金连自己的精灵波克比都无法亲密起来，这就





证明他无法打开阿尔修斯的心结。尽管如此，渡还是将一块光之石交托给了波克比。渡之前之所以将和图鉴持有者的见面地点定在精灵运动会场，是因为那是纪念传说中某位历经千险为世人向幻之精灵寻求治疗瘟疫方法的勇士设立的运动场。渡一直觉得只有让阿尔修斯看到那样的可以跟精灵心灵沟通的训练师，它才会敞开心扉。

就在此时，阿尔修斯从空中降落，它一下来就制造了一个结界将金和自己困在一个空间中，金无奈只能再次跟阿尔修斯展开战斗。同时渡启程前往某个地方，那里似乎存在着解决的方法。

剧情评析

在众人苦苦搜集阿尔修斯情报的时候，阿尔修斯意外地出现在了众人的面前。为什么他会接二连三地出现在金和银的面前，并且表现得如此的悲怒呢？笔者以为，这得从阿尔修斯和石板的关系说起。

石板本应该是阿尔修斯的东西，可不知为何石板散落到了民间。石板和阿尔修斯之间存在着某种感应，但这种感应很微弱，只有当数枚石板出现在同一位置，阿尔修斯才能通过感应确认方位。这也就解释了阿尔修斯为什么先后出现在森林和道馆两处，它就是在跟踪银身上携带的三块石板。阿尔修斯在面对无论是银和水晶的时候，又或是面对金的时候，面部都流露出对人类的无比憎恶和愤怒。笔者推测，窥觑力量的贪婪人类偷走了阿尔修斯的石板，为了防止被它发现，分散藏于各地。从此，阿尔修斯再也无法跟人类敞开心扉。

火箭队四将军在看到水晶试图捕获阿尔修斯的时候，他们虽然感到了很意外，但他们并不担心阿尔修斯被她捕获。阿波罗的计划似乎并不是捕获阿尔修斯，而是前往神都遗迹。玩过游戏版的玩家想必都知道，携带阿尔修斯进去房间之后，可以得到帕鲁迪亚、迪亚路卡或是基拉蒂娜。如此说来，阿波罗他们的目的也是在此。他想利用阿尔修斯的力量，创造出时间空间和反物质之主，通过控制它们来实现火箭队征服世界的野心。

银在三个月之后回到藏匿自己父亲坂木的地方，却发现此处空无一人。身患绝症命不久矣的坂木至今尚未露面，他究竟跑去做什么了呢？笔者联想到了渡叙述的那个故事，传说中的勇士向幻之精灵寻求治疗瘟疫的方法。莫非坂木他为了治好自己的绝症，于是踏上了当年勇者的那条道路，前往寻找幻之精灵去了？渡在金陷入苦战之时居然不告而别，说是是寻找解决之道。笔者以为，他同样可能和坂木一样，将最后的希望寄托在幻之精灵身上。



到底事情会怎么发展，金能否拖延到银搜集齐所有的石板，水晶在跟踪阿尔修斯途中又辗转去了何处？请大家继续关注特别篇简介。

文/海月真冬　编/马修

立体口袋妖怪图鉴一览

“《口袋妖怪》系列”的一大要素是收集，除了在游戏中收集自己喜欢的口袋妖怪外，能不能在现实中收集它们呢？答案是肯定的。随着玩具的风靡，口袋妖怪自然也被卷入到这场风暴之中，距今为止出现的口袋妖怪相关的玩具数不胜数，比较出名且没有烂尾的也不少。这里，我们将为大家介绍一种全世界众多爱好者都在收集的口袋妖怪系列玩具，这个系列名叫立体口袋妖怪图鉴（以下简称“立体图鉴”）。

立体图鉴介绍

立体图鉴是扭蛋的一种，扭蛋把多个相同主题的玩具模型归置成一个系列，分别放入蛋状的半透明塑料壳里，并添加相应的说明书然后放到对应主题的扭蛋机中，通过投币或插卡随机抽取的方式进行售卖的商品。第一批立体口袋妖怪图鉴问世的时间是2003年8月，距今已经10年整（没错，一不小心庆祝了10周年），当时的价格是一个扭蛋200日元（约12元），可以算作是廉价玩具。但许多玩家、尤其是国内玩家，大都不可能有机会在日本买到扭蛋，所以如果是近几年才开始收集的话，立体图鉴早已不能算作廉价玩具了。

立体图鉴和大多数扭蛋一样，根据口袋妖怪的不同而分成各个组。一般而言，立体图鉴是以进化链来区分的，比如比雕组就包含波波、比比鸟和比雕三只口袋妖怪，但也有一些例外。在口袋妖怪系列中，存在着一些没有进化、或者当玩具发售时还没有进化的口袋妖怪，它们有时会被添加到别的某一组中去，比如沼王组中就含有乌帕、沼王和大葱鸭。

立体图鉴和其他口袋妖怪玩具相比最大的特点即是“按比例制作”，它按照1：40的比例高度还原了口袋妖怪们。因为口袋妖怪们的身长数据都有差异，一般初始形态较小、进化形态较大，所以按照这个比例所做出的玩具会更加具有真实感。立体图鉴系列的每一组都有底盘，将一组进化链的口袋妖怪置于一个底盘上，看起来就十分生动活泼了，将大量组别的口袋妖怪排放在一起就更加壮观了。

立体图鉴商品化的顺序是芳缘篇→全国篇→DP篇→BW篇，有时会混入一些特殊系列，例如剧场版特辑之类的。立体图鉴从2003年发售至今已这10年中，游戏里登场的口袋妖怪陆续登场，但“《BW》



系列”因特殊系列较多的关系，商品化的口袋妖怪还较少。而以前四代的口袋妖怪中，除了大钢蛇组之外都有对应的商品，其中鲸鱼王属于特殊抽奖商品，现在要获得可以说是相当困难。而大钢蛇和大岩蛇之所以没有商品化，想必也是因为体型过大之故，希望在往后的日子中可以看到它们的立体图鉴形象问世了。

立体图鉴的魅力

对于玩具爱好者来说，仅仅是看着自己收集的玩具就足以赏心悦目，不过立体图鉴跟御宅族们喜欢的美少女手办不同，毕竟口袋妖怪是幻想生物，它们与大自然也有密切的联系，所以生动的立体图鉴也满足了各类喜欢为自己的玩具拍照的爱好者们。以下就展示一些个人收藏的立体图鉴：

大角蜈蚣组

要拿立体图鉴的生动真实来举例，这一组可以说是相当适合的。

根据游戏设定可以知道，大角蜈蚣身长2.5m，初始形态节蜈蚣有0.4m，二级进化轮蜈蚣也只有1.2m，通过这组数据，大家就可以看到立体图鉴的魅力之处了吧？巨大的大角蜈蚣和小巧的其两只进化前形态放在一起，显得相当有气势。再者，因为它们都属于虫类型的口袋妖怪，把它们置身于菜地环境中，就更是锦上添花了。



惊目翁组

翱翔的鸟儿需要天空，这是一组大家熟悉的口袋妖怪。

在大多数情况下，立体图鉴的底座都是圆形，但因为这一组进化链包含三只口袋妖怪，而且它们都需要支架支撑，所以底座就变成了椭圆。



巨嘴河马组

掩埋在沙石中也没问题!

不少口袋妖怪被设计地很有特点，巨



嘴河马就是其中之一。直径2米（游戏设定）的大嘴张开后魄力非凡，立体图鉴把这点也做得十分完美。

白海狮组

场景底座也相当漂亮！

在立体图鉴中不乏有一些新奇创意，比如这组口袋妖怪因为生活在寒冷的海水中，原本光秃秃的底座也变成了漂浮着冰块的水场景。



时不时利用口袋妖怪生活的环境来制造特殊底座，也正是立体图鉴的魅力所在。

多组排列

当你收集了一定数量后，将它们并排放在一起，立体图鉴所产生的生动与真实感立刻就能体现出来了！



立体图鉴的收集之路

阅读了以上的介绍之后，你有没有心动起来，想要开始收集立体图鉴呢？下面介绍立体图鉴的收集方法。

收集渠道

虽然对于日本玩家来说，立体图鉴这种扭蛋简直是烂大街，但对于没有日本熟人的国内玩家，立体图鉴就变得相当稀有了。所以，在不通过日本熟人等方式的情况下，国内玩家想要购买立体图鉴的途径就只有网络，一般以淘宝居多（搜索“立体图鉴”），有时可能会在各类拍卖网上购买（如台湾露天、日拍网等，但拍卖网上的狂热者很多，新手最好还是多关注淘宝）。

价格

如果是跟随商家的脚步在扭蛋机里获得立体图鉴的话，每组的价格就都是固定的了，但因为现在距离立体图鉴最初发售的时间已经过去了十年之久，各类收藏家和商家参与到其中，所以现在购买立体图鉴的话，它的价钱会因为组别的不同而有所差异。便宜的组别可能与扭蛋本身的价格相同，昂贵的组别则可能要花费上百的金钱。

我们常说“物以稀为贵”，即使是在玩具界，这种道理也同样适用。从发售年代来看，芳缘篇（多包含第三代的口袋妖怪和少许第一代、第二代的口袋妖怪）和全国篇（多包含第一代、第二代的口袋妖怪）问世较早，所以总体来说它们的价值也相对较高。而DP篇和BW篇都是近几年才出的商品，所以通常来说它们的价格都较为便宜，除开例外的组别外，其他组别的平均价格都在几十块左右。

收集须知

口袋妖怪到第五代为止已经有649种，即使是看这个数字也知道玩具的收集之路是困难而漫长的。立体图鉴收集者中，一部分人想要收集全，一部分人则只想要收集喜欢的组别，在你打算踏上收集之路时就需要想好自己是属于哪一类。因为大多数组别已经不再属于十多块这种价位，所以要全部收齐的话必定要花费相当多的金钱和时间。

不管你决定成为哪类收集者，先从货多、相对便宜的立体图鉴开始收集都是正道，也就是说从现在还在陆续发售的BW篇入手是最划算的，因为BW篇之前的商品都比BW篇贵，而现在把注意力放到以前的组别的话，等回过头来收集BW篇的时候，BW篇可能又会涨价了。

散件与尾货

因为货源和稀有度的问题，并不是你想收集什么口袋妖怪就一定会有的，有时就算有钱也很难买到，所以很多玩家会选择收集散件。散件通常指的是没有底盘和支架的立体图鉴，一般而言没有质量上的问题，若有瑕疵通常卖家会说明清楚（比如掉漆）。因为散件比整组的便宜很多，如果不是完美主义者，偶尔收集一些散件，再把多出来的底盘拿来使用也未尝不可。

在网络上，有许多卖家都在贩卖立体图鉴，虽然大多数卖家的信誉都可以保证，但有时也会遇到质量问题。尾货通常指的订单生产完后剩下来的一批，它们在外形上与行货没什么差别，但材质可能比较软，这一点需要注意。不过整体来说，尾货会比行版货便宜不少，如果对玩具的要求不高，也不是不可以考虑购买少量尾货的。

立体图鉴索引

决定要收集立体图鉴，并且也知道收集方法之后，我们还需要知道一些常识，就是“套”和“组”的区别。

通常来说，日本的扭蛋都是以套为单位发行的，立体图鉴也不例外。一套立体图鉴（通常被简称为全国1、DP2、BW3等）中，一般有5～9个组（因为芳缘篇是起始点，所以组别较多；而BW篇出的速度较慢；一般组别较少，全国篇和DP篇则适中）。下面是全部立体图鉴的蛋纸（扭蛋中附送的），部分组别附有一些个人简介。正标题括号中的名字为该套立体图鉴扭蛋的一般简称。

芳缘篇

立体图鉴第一集（芳缘/芳缘1）

该套中血翼飞龙组较为珍稀，300元左右，可以考虑购买散件。



立体图鉴第二集（芳缘/芳缘2）

该套中沙漠飞龙组较为珍稀，300～500元，可以考虑购买散件。



立体图鉴第三集（芳缘/芳缘3）

该套中的哥特拉王组较为珍稀，200～300元，可以考虑购买散件。



立体图鉴第四集（芳缘/芳缘4）

该套总体来说较为罕见，其中刺龙王组最为珍稀，400～500元，而整套的价格则接近2000元。



立体图鉴第五集（芳缘/芳缘5）

该套中有几组都相当罕见，尤其是两组美丽龙组（其中一组为坐姿美丽龙，一组为泳姿美丽龙）的价格都在500元以上。



立体图鉴第六集（芳缘/芳缘6）

该套中暴鲤龙较为珍稀，一般价钱在500元以上。



立体图鉴第七集（芳缘/芳缘7）

该套中重钢蟹组较为珍稀，350～500元。



立体图鉴第八集（芳缘/芳缘8）

该套中九尾组较为珍稀，400元左右。



立体图鉴第九集（芳缘/芳缘9）

该套的部分组较为常见，但也有一些少见的组，例如天气娃娃组，胡地组，珍珠贝组等，但价钱不会太高，通常会在200左右。



全国篇

全国版立体图鉴第一集（全国1）

该套中比雕较为珍稀，500～600元；铁甲螳螂组和地狱猎犬组也比较珍稀，都在200元以上，其中铁甲螳螂组需要300元左右。伊布初代进化组虽然也很珍稀，但2013年7月即将发售的BW特别篇中会有全新的伊布进化组（含8种进化），所以可考虑不收集之前的伊布进化组。



全国版立体图鉴第二集（全国2）

该套总体来说都比较常见，即便有的组别不怎么看到，但卖出的价格并不高。



全国版立体图鉴第三集（全国3）

该套中快龙组较为珍稀，200元以上。



全国版立体图鉴第四集（全国4）

该套总体来说不是很常见，尤其是急冻鸟和袋龙的附带孩子组。



全国版立体图鉴第五集（全国5）

该套中闪电鸟和耿鬼组较为珍稀，通常鬼斯+鬼斯通×2+耿鬼为400元左右。



全国版立体图鉴第六集（全国6）

该套总体来说不是很常见，其中烈焰马组较为珍稀，400元左右。



DP篇

立体图鉴DP01（DP1）

该套总体来说都比较常见，价格也不算贵。



立体图鉴DP02（DP2）

该套可以说是DP篇中价值最高的一组，3+4+6的组可以构成完整的水场景，可能需要300元以上，而土台龟组也需要200元以上。



立体图鉴DP03（DP3）

该套中每组的价钱都比较便宜，尤其是像假面玫瑰组只需5-10元。



立体图鉴DP04（DP4）

该套中没有特别贵的组别，不过相对来说附和气球组和鸭嘴炎龙组较难看到。



立体图鉴DP05（DP5）

该套整体来说不算常见，尤其是3～5组，其中翼路飞蛾进化链更是相当稀有，就算出现可能也只有一种颜色，但价钱不会太贵。



立体图鉴DP06（DP6）

该套整体来说比较常见，只有巨翅蜻蜓组较难觅到。



立体图鉴DP07（DP7）

该套比较便宜，全套的价格在300左右，只是很少看到单卖。



立体图鉴DP08（DP8）

该套整体来说比较便宜。



立体图鉴DP09（DP9）

该套除了叠翅鲨龙组之外都比较便宜，叠翅鲨龙组为400～500元。



立体图鉴DP10（DP10）

该套的部分组别不常见，但都不贵。



立体图鉴DP11（DP11）

该套也不太常见，一般也很难看到单卖其中的某组。



立体图鉴DP12（DP12）

该套收藏价值不高，其中多塔克组算是比较有意义的一组，但很便宜。



立体图鉴DP13（DP13）

该套的大力鳄组不常见，总体比较便宜。



立体图鉴DP14（DP14）

该套整体比较常见，3D龙组较为罕见。



立体图鉴DP15（DP15）

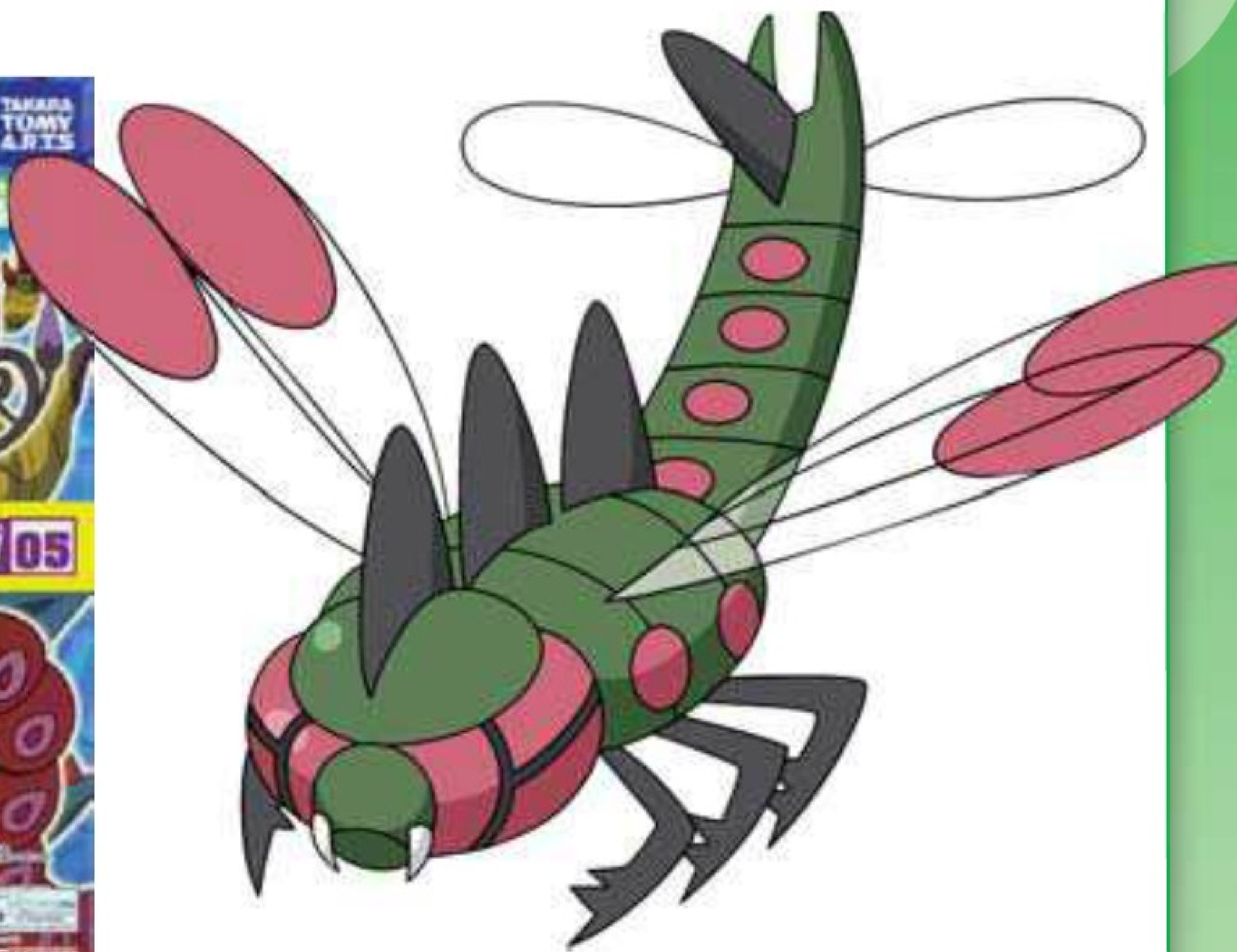
该套整体很便宜，和其他准神不同，巨甲龙的价格也就在100元左右。



BW篇

BW篇整体都比较便宜，但出现的口袋妖怪种类较少，而且有很多剧场版特辑，这里就不一一叙述了。总体来说，BW5的价值不错，现在的价格在100~200元之间。





立体图鉴的保养

买来了立体图鉴，不好好保养的话也不行呢。在这里，建议收藏者们购买一个收藏柜，最好有玻璃门，这样可以起到防尘的作用。另外，收藏柜要尽量远离热源，因为立体图鉴的材质是PVC，不能长期暴露在空气中，也不能受高温高热。

如果在收拾立体图鉴的时候不小心弄断了支架、而自己又没有多余的支架的话，可以考虑自己动手制作支架，这里推荐的材料是外面覆盖了塑料的铁丝。这种铁丝的厚度与原配支架相似，且颜色相近，只要将铁丝前段的塑料烧掉一点就可以插入立体图鉴中。

总的来说，收集图鉴是需要花费时间和金钱的，因为网络上什么时候会贩卖什么立体图鉴并不可能知道得很清楚，所以我们需要随时关注网上的情报，好在第一时间得到自己想要的立体图鉴。尽管许多立体图鉴的价格都在可接受范围内，但某些珍稀组别的价钱也需要几百元，大家尽量还是以收集喜欢的组别为主吧！虽然费时费钱，但拿到自己喜欢的立体图鉴时也会相当开心，将它们摆放起来展示更是能增加自己工作和学习的动力。最后，祝想要开始收集立体图鉴，以及早已开始收集的玩家们都能得到自己想要的口袋妖怪。

口袋妖怪卡片游戏——暗黑篇1

笔者这边的《X·Y》已经玩了快两个月了，真是日夜不离呀！连游戏里的闪光口袋妖怪都遇到了好几只，还有过一天遇到两只的记录。虽然是新作，但是游戏里用的却都是旧精灵，连堂弟都说为什么每次玩游戏，不管是哪一作，用的都是翻来覆去的那几只呢？其实这个问题我也考虑过，就当是怀旧好了。不管如何，生活还是要继续，看着游戏里一个个的旧宠活灵活现的在眼前闪过，怎能舍弃不带上呢。连卡片也是一样，笔者眼中最经典的卡片莫过于“《Delta与火箭队》系列”。趁着年底这辑的空隙，笔者就带大家回到许多年前的火箭队时期看一下吧。

文/新房客　编/马修

简介

这还是2004年发售的EX系列《火箭队的逆袭》（EX Team Rocket Returns），想想那时候还在读高中的笔者，到现在都成大叔了，一转眼10年过去了，这日子过得真是快……火箭队系列中最经典的莫过于黑口袋妖怪，也就是被火箭队改造过的口袋妖怪，具体详见雪拉比剧场里的巨甲龙。在这次的栏目中，笔者将给大家介绍“《火箭队的逆袭》系列”中黑暗卡，有一些进化前的口袋妖怪并非黑暗系列，所以就不提及了。

黑电气羊、黑电龙

所有的图片设计都是黑暗的口袋妖怪，这些黑暗的口袋妖怪都是加了恶系的双重属性，也有例外，比如10年前还没有龙系的卡，所以快龙等就是单纯的恶系。这些黑暗口袋妖怪只能进化成黑暗口袋妖怪，即黑电气羊只能进化成黑电龙，不能恢复正常进化为普通电龙，但进化前的电绵羊则可以是普通的。先来看看电龙吧！



黑电气羊是恶+电系，有80的HP，第一个招式为Thunder Slash（雷电切割），基本伤害为10，如果对手是基本口袋妖怪，那对手就进入麻痹状态，黑电气羊下回合不能继续使用雷电切割；第二个招式为Headbutt（撞树），基本伤害为20。

进化以后的黑电龙有120的HP，特殊体质为Darkest Impulse（最暗冲击），只要黑电龙在场内，对手每进化一只口袋妖怪便给其口袋妖怪携带上两个伤害指



示物。招式Ram（猛撞）的基本伤害为30；Shock Bolt（冲击电球）为70，使用以后从黑电龙身上丢弃所有电系能量卡。

黑大嘴蝠、黑叉字蝠





黑大嘴蝠有70的HP，是草+恶系，招式方面只有一个Night Ambush（黑暗伏击），给对手任意一只口袋妖怪造成30点伤害，下回合间黑大嘴蝠不能进攻。进化后的黑叉字蝠有90的HP，口袋能力为Black Beam（黑暗之光），在我方攻击之前，如果黑叉字蝠在场内，我方可以选择给对手的任意一只口袋妖怪下毒，黑叉字蝠身上有异常指示物时这个能力不能发动。招式方面有Dark Drain（黑暗吸收），给对手所有口袋妖怪各造成10点伤害，同时给黑叉字蝠回复与伤害量相同的HP；第二个招式为Skill Dive（技术性急降），给对手任意一只口袋妖怪30点伤害。不得不说，这两张卡好熟悉，曾经是笔者套牌里经常出现的战将，好怀念！

黑顽皮弹

黑顽皮弹有70的HP，是电系+恶系。口袋能力为Darkness Navigation（黑暗导航），在我方回合进行攻击之前，如果黑顽皮弹身上没有能量卡，我方便可以从套牌中寻找一张恶系或恶钢系能量卡给他携带上。技能方面只有一个Energy Bomb（能量炸弹），基本伤害为30，使用以后可以将黑顽皮弹身上的能量卡随意移动给后场的口袋妖怪。这个招式够强吧！攻击以后可以将能量卡移走，下回合攻击前再用能力找卡。那个年代真是经典……



黑地狱猎犬

黑地狱猎犬有两个版本，第一个版本有70的HP，第一个技能是Shakedown（抖落），基本伤害为20，从对手手牌中查看





一张卡，并将其丢弃；第二个招式为Dark Fire（黑暗之火），基本伤害为40+，我方可以从黑地狱猎犬身上丢弃一张火系或恶系能量卡，如果丢弃了，威力追加20。

第二个版本的黑地狱猎犬也有70的HP，特殊能力为Fire Breath（火焰吐息），在我方回合进行攻击前，如果黑地狱猎犬在前场，我方可以投币，如果是正面对手前场的一只口袋妖怪进入烧伤状态，如果黑地狱猎犬身上有异常状态本能力便不能发动。招式方面只有一个Fire Payback（火焰复仇），基本伤害为40+，如果我方后场的口袋妖怪比对手少，本次攻击追加20点伤害。

黑素利柏

黑素利柏的第一个技能为Dark Link（黑暗连接），投币，如果是正面，选我方场内黑素利柏之外的任意一只黑暗口袋口袋妖怪的招式，并使用其招式进行攻击，不过我方仍要支付该攻击的支出，且不管那只口袋妖怪是什么属性，黑素利柏的招式属性都是超能+恶；第二个招式为Black Magic（黑暗魔法），基本伤害为20×，最终伤害为20乘以对手后场的口袋妖怪数量。大家发现没有？像黑素利柏这种恶+超的组合在现在的游戏里也出现了。



黑嘎啦嘎啦

黑嘎啦嘎啦的第一个招式是Brick Smash（粉碎），基本伤害为30；第二个招式为Hard Bone（坚硬骨头），基



本伤害为70，如果不能丢弃一张口袋妖怪卡，本次攻击则无效。（这莫非就是抛弃同伴或暗杀同伴的招式？早期的黑历史啊……）

黑桶章鱼

黑桶章鱼有70的HP。第一个招式为Black Suction Cups（黑暗吸盘），给对手造成10点伤害，投币，如果是正面对手进入麻痹状态；第二个招式为Ink Blast（墨汁爆破），基本伤害为30+，黑桶章鱼身上每有一张能量卡，本次攻击便追加10点伤害，但不将需要发动本技能的两张能量卡算在内，同时最多只能追加20。早期的卡片威力都是很均衡的，但凡这种以能量卡数量来计算攻击的招式很少有像现在那种连发动招式的能量卡都算在内，并无限叠加。



黑呆呆王

黑呆呆王有80的HP，口袋能力为Cunning（诡计），在我方回合进行攻击前，可以查看对手套牌最上方的卡，然后给他洗牌。招式方面只有一个Litter（垃圾），基本伤害为20+，我方可以丢弃两张或以下的工具卡、火箭队的秘密机器卡，每丢弃一张便追加30点伤害！



黑大钢蛇

黑大钢蛇有110的HP。第一个招式为Energy Link（能量连接），基本伤害为20，从废牌区内找一张能量卡给黑大钢蛇带上；第二个招式为Heavy Impact（重量冲击），基本伤害为60。



黑哈克龙、黑快龙



这曾经是笔者套牌里的主力口袋妖怪卡组！黑哈克龙的第一个版本有70的HP，口袋能力为Evolutionary Light（进化之光），在我方回合进行攻击前，如果黑哈克龙在前场，我方可以从套牌中寻找一张进化后的口袋妖怪卡并放入手牌中。招式方面只有一个Dragon Rage（龙之怒），基本伤害为30。



第二个版本的黑哈克龙有80的HP，第一个招式为Double Tackle（双重撞击），给予对手前场所有口袋妖怪各20点伤害；第二个招式为Crushing Blow（毁灭之风），基本伤害为40，投币，如果是正面，对手从前场口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。



黑快龙有120的HP，口袋能力为Dark Trance（黑暗状态），在我方回合进行攻击前，我方可以将自己口袋妖怪身上的恶系能量卡任意换来换去。招式方面有Double Wing Attack（双重翅膀拍击），给对手前场口袋妖怪各造成30点伤害；还有Claw Swipe（爪子攻击），基本伤害为50。

黑臭臭泥

黑臭臭泥的体质为Sticky Goo（黏臭泥），只要黑臭臭泥在前场，对手口袋妖怪的交换消耗追加两张能量卡。招式方面有Slimy Water（粘液水），基本伤害为10×，最终伤害为10×对手口袋妖怪的交换消耗能量卡数量——这个招式越是打那些笨重的口袋妖怪威力越大，而黑臭臭泥的体质已经追加了20点伤害了。第二个招式为Acidic Poison（酸性毒液），基本伤害



为10，对手进入烧伤与中毒状态。这张卡也曾经是笔者队伍里的，直到现在笔者也很喜欢臭臭泥，《X・Y》的队伍里也有在用哦。

黑拉达



黑拉达有70的HP，第一个招式为Dark Seed（黑暗种子），对手下回合间不能交换口袋妖怪，下回合结束时给对手的口袋妖怪携带上五个伤害指示物；第二个招式为Spread Poison（毒素蔓延），基本伤害为10，对手进入中毒状态，并给予对手后场一只口袋妖怪10点伤害。

黑穿山王

黑穿山王有70的HP。体质为Poison Payback（剧毒报复），如果黑穿山王在前场并且被对手攻击了，那么该口袋妖怪进入中毒状态。技能方面只有一个Swift（高速星星），基本伤害为50，本次攻击为固定伤害，不受弱点、抵抗力、口袋能量、特殊体质或其他方面的影响。



其实大家留意会发现，十年前还是双打的热潮，老任似乎也很推崇这个战斗模式，所以很多卡片的技能都是两只口袋妖怪一起攻击的，这让笔者想起了如今的群战，因为有了群战才激起了再玩《口袋》的热情，因为努力值等方面的事情实在是太麻烦了，但有了群战真是太方便了！包括一系列的比如奇迹交换等等……总之新作十分让人满意，最满意的莫过于旧精灵的大量出现。也正因为如此，笔者的记忆才追溯到了10年前。限于篇幅的关系，这辑就先介绍到这里，下辑中将把剩下的一部分黑暗卡绍给大家，咱们下辑再见！

口袋妖怪详尽分析

新御三家登场

文/月神兔兔　编/乌冬

截止交稿日为止，新版本已经发售一个多月了，笔者拿到游戏后就致力于收集精灵，于是在发售后的第三周就已经将卡洛斯地方的三个图鉴全都收满。笔者身边的朋友则各自走着不同的道路，有的致力于精灵选种，付出了长时间的心血和努力，终于孵化出了梦寐以求的6V（6项能力全满）精灵。有的则致力于刷闪光精灵，目前已经抓到一大堆了。还有人致力于挑战战斗别墅，已经拿到了全部的奖杯。每个人都以不同的方式在这款游戏中寻找着属于自己的快乐。经过一个多月的奋战，相信大家对这款新作中的新要素已经有所了解了吧，而这些新要素自然也会对本栏目产生各种细微的影响。

比如新版本的选种变得更容易了，玩家们只要通过努力几乎就一定能获得自己理想中的完美精灵。虽然以前本栏目也都是以完美精灵为前提进行分析的，但至少今后在行文上会更有底气。虽然觉醒力量的属性控制仍然相当麻烦，但至少比以前要好得多了，并非完全听天由命，因此今后也会更多地出现在文中。

再如随着Wi-Fi对战变得越来越方便，50级以及使用精灵较少的对战模式（如单打3V3等）也将会更多地伴随我们今后的游戏，因此以后的分析也会更多地兼顾这方面的内容。在精灵的能力值列表中也将新增LV50能力极限值供大家参考。如果需要知道没有性格修正的最高能力，只要自己动手除以1.1算一下就行了。

还有MEGA进化精灵的出现，将会给今后的对战格局带来重大的改变。但由于每次对战最多只能让一只精灵进行MEGA进化，所以并非完全取代这些精灵的原有形态。因此所有能够MEGA进化的精灵，进化前后的形态都将纳入今后的讨论范围。

因为是新版本的第一辑，本文将先从每位玩家都要最先接触的主角精灵讲起，慢慢带大家进入全新的对战环境。由于目前新的对战环境并未完全明了，所以本栏目会暂时多用一些讨论式的语气，留给大家更多的想象空间。还有由于至截稿日为止，新版本的数据还没有被破解，因此本文所列出的资料都是将各大网站的研究资料收集整理后的产物，若其中有部分内容与事实略有出入，还请各位看官见谅。不过据笔者判断，大部分资料的可信度应该是很高的，就是遗传技能部分肯定还不齐全。如果今后发现还有什么有用的遗传技能，大家可以在现有配招分析的基础上略作调整。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，默认精灵能达到玩家所需要的最理想状态。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、守护、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

重铠鼠

（ブリガロン/Chesnaught）

编号：652　分类：盾刺口袋妖怪　身高：1.6m　重：90.0kg

它将双手护在脸前作出防御姿势，连炮弹都能抵挡。



进化流程

NO.650针栗鼠（ハリマロン/Chespin）
↓LV16
NO.651栗甲鼠（バリボーグ/Quilladin）
↓LV36
NO.652重铠鼠（ブリガロン/Chesnaught）

能力方面

种族值

HP	88	物攻	107	物防	122
特攻	74	特防	75	速度	64

LV50能力极限值

HP	195	物攻	174	物防	191
特攻	138	特防	139	速度	127

LV100能力极限值

HP	380	物攻	344	物防	377
特攻	271	特防	273	速度	249

属性为草+格斗，受到的攻击效果如下

效果4倍：飞行
效果2倍：火、毒、冰、超能、仙
效果一般：普通、格斗、虫、鬼、钢、龙
效果减半：草、水、电、地面、岩石、恶

特性

新绿（しんりょく/Overgrow）：自身体力在1/3以下时使草系技能的威力提升50%。

梦特性

防弹（ぼうだん/Bulletproof）：免疫弹、炮、球类技能，自爆与大爆炸威力减半。

升级技能一览

1:佯攻（フェイント/Feint）
1:臂锤（アームハンマー/HammerArm）
1:腹太鼓（はらだいこ/BellyDrum）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:叫声（なきごえ/Growl）
5:蔓藤鞭（つるのムチ/VineWhip）
8:滚动（ころがる/Rollout）
11:齿突（かみつく/Bite）
15:寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
20:飞弹针（ミサイルばり/PinMissile）
26:针刺臂膀（ニードルアーム/NeedleArm）
30:突进（とっしん/TakeDown）
35:种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
36:针刺防御（ニードルガード/SpikyShield）
41:泥浆喷射（マッドショット/Mudshot）
44:巨大化（ビルドアップ/BulkUp）
48:压制（のしかかり/BodySlam）
52:分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
55:木锤（ウッドハンマー/WoodHammer）
60:臂锤（アームハンマー/HammerArm）
70:亿万冲击（ギガインパクト/GigaImpact）
75:针刺防御（ニードルガード/SpikyShield）

可以习得的技能机器

1	2	5	6	8	10
11	12	15	17	21	22
23	26	27	28	31	32
33	36	39	40	42	44
45	47	48	52	53	56
65	66	67	68	70	71
74	75	78	80	84	86
87	88	90	94	96	98
100	H1	H4			

已知部分遗传技能

光合作用（こうごうせい/Synthesis）

NO.235图图犬→NO.650针栗鼠

滚动（ころがる/Rollout）

NO.235图图犬→NO.650针栗鼠

诅咒（のろい/Curse）

NO.235图图犬→NO.650针栗鼠

腹太鼓（はらだいこ/BellyDrum）

NO.235图图犬→NO.650针栗鼠

先制防御（ファストガード/QuickGuard）

NO.235图图犬→NO.650针栗鼠

撒菱（まきびし/Spikes）

NO.235图图犬→NO.650针栗鼠

变圆（まるくなる/DefenseCurl）

NO.235图图犬→NO.650针栗鼠



通过其他途径习得的技能

草之誓言（くさのちかい/GrassPledge）

定点教学

硬化植物（ハードプラント/FrenzyPlant）

定点教学

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄87.5%，雌12.5%。

点评

重铠鼠是继蘑菇袋鼠之后又一只草+格斗系精灵，但种族值分布与蘑菇袋鼠差别较大，是能力偏向耐久的草系御三家之一。虽然它弱点较多，其中还有飞行系的4倍大弱点，但它的抗性也达到了6个，且拥有强大的新增防御特性防弹，使它能在联防战中起到独特的作用，应该算是草系御三家中较强的一只。

防弹这个特性有点类似于防音，能对部分技能产生免疫，不过效果应该要比防音强上不少，因为防音能防的技能中其实只有虫鸣、吼叫、灭亡之歌等极少数的技能是真正有可能在对战中出现的，而防弹能防的强力技能就要多得多了。凡是技能名里带“弹”的，如波导弹、毒爆弹、种子爆弹、气合弹等，凡是技能名里带“球”的，如气象球、能量球、螺旋球、影子球等，凡是技能名里带“炮”的，如电磁炮、岩石炮、墨汁炮都将被它免疫，除此之外顺便还带有使自爆和大爆炸伤害减半的效果。这些技能中绝大多数都是各属性的主攻技能，在对战中出镜率极高，使它有很多机会上场帮队友抵挡攻击，起到特殊的联防作用。

比如妙蛙花在属性上本来应该是克制它的，但由于毒爆弹被防弹特性免疫，催眠粉、寄生种子等技能又对草系无效，使得妙蛙花对它束手无策，反而使它成了妙

蛙花的克星。再比如前作耿鬼的主力进攻技能影子球+毒爆弹+能量球+气合弹全都被它免疫，所以如果不装本作新增的仙系技能魔力闪光，就很难与它对抗了。

防弹是重铠鼠的隐藏特性，相比之下普通特性新绿则是所有草系御三家共有的特性，并不能体现它的特点和优势，所以通常情况下还是建议用防弹来组队对战。

推荐用法

单打

全物攻型

木锤/种子爆弹+臂锤/瓦割+石刃/地震/毒突/报复/龙爪/佯攻

装四招物攻技能保证打击面的打法，争取在联防上场之后能对更多的精灵造成可观伤害。作为能力偏向耐久的精灵，重铠鼠的物攻也并不算差，努力值加极限物攻满血的情况下也有不小的杀伤力。主攻技能建议用大威力的本系木锤和臂锤来保证输出，但如果不愿承受副作用，也可换成种子爆弹或瓦割。草+格斗攻击组合的盲点较多，光单一属性中就有毒、虫、草三个共同盲点。可用地震克制毒系，石刃克制虫系和飞行系，不过通常遇到飞行系精灵时还是赶紧换人为妙。其他技能中还有毒突、报复和龙爪可用于扩充克制面，佯攻可备着破精神衣带。

此外新版本中还给这种全进攻技能的打法新增了一件非常强大且实用的道具突击背心，效果是特防提升50%，但无法使用变化类技能。这个副作用可比专爱系道具小得多了，因为这无非只是配招上的限制而已，只要不装变化类技能，在实际战斗中其实并没有什么影响。因此几乎所有全攻精灵都可以装上这个道具，来增强自己的防守能力。而对重铠鼠这种能攻能守



的精灵来说，效果自然也就更好了。重铠鼠本来就是物防强于特防，努力值加极限物攻满血而不管两防的情况下装上突击背心，两防能力差不多也就平衡了，发挥也会更加稳定。

联防辅助型

木锤/种子爆弹+臂锤/瓦割+寄生种子/反射盾/分担痛苦/针刺防御/撒菱

同样也是利用6个抗性和防弹特性来联防的打法，但配招上略微增加一两招适合联防的辅助技能，如寄生种子、反射盾、分担痛苦、撒菱等。装变化类技能后道具自然就不能用突击背心了，耐久偏向物防，可多用来对付物攻精灵。它的属性能抵抗三大物攻属性中的地面和岩石，同时本系技能又能克制地面、岩石和钢属性，因此能很有效地压制沙暴队精灵。不过新版本中沙暴效果不再永续，今后沙暴队究竟还有没有市场，那就要靠时间来检验了。

物防盾型

针刺防御+寄生种子/光合成/剧毒/巨大化/（升力拳/臂锤）/种子爆弹

努力值加成极限物防满血，全面压制物攻精灵的打法。但物防再强，也仍需避开装有飞行系技能的精灵。特有技能针刺防御的效果相当于守护，能防住对方的攻击技能（但防不住变化类技能），并且能对使用接触攻击技能的对手造成最大体力1/8的伤害。由于接触攻击技能多以物攻技能为主，因此很适合专挑物攻精灵为对手的物防盾打法使用。但也正因为这招技能为重铠鼠所特有，因此被对方戒备的可能性也比较大，所以仍需谨慎使用。道具建议装剩饭，再加上消耗技能寄生种子或剧毒来配合针刺防御的效果，回血方面除了寄生种子以外，更有方便的回血技能光合成来保证它的持续作战能力。攻击技能除了大威力的主攻技能之外，也可选用威力不大的新技能升力拳，特效是每次进攻都提升一阶物攻，能在持续的消耗作战中越打越强。

轮转

攻辅兼备型

木锤/种子爆弹+臂锤/瓦割/升力拳+反射盾/寄生种子/针刺防御/挑拨/剧毒/光合成

只装两招本系技能负责进攻，剩下的技能格再选两招辅助技能配合队友，做到攻辅兼备。反射盾、寄生种子、挑拨等技能都是不错的选择，也能装一招光合成给自己回血，增强持续作战能力。针刺防御在轮转中不容易被对方先读到，但轮转中对方使用辅助技能的几率本来就比较高，因此仍然需要把握好使用时机。本系技能瓦割具有破双墙的功效，因此也可视作辅助技能，可代替臂锤节约一个技能格。升力拳则能在持续作战中越打越强。重铠鼠的防弹特性能免疫许多优秀的技能，通过三角联防能给用这些技能主攻的对手带来很大的压力。

全物攻型

木锤/种子爆弹/臂锤/瓦割/升力拳/其他物攻技能

新版本的轮转全攻击技能配招除了装专爱系道具强攻以外，还能装突击背心来增强防守，使轮转的联防堡垒变得更坚挺。尽量配合抗飞行的精灵，使对方不敢轻易用飞行系技能进攻。虽然轮转中非本系技能的使用率略低，但也并不是完全没用，视对方场上精灵属性结构，还是偶尔能用到的。但不能用光合成回血的劣势还是给防守带来了一些负面的压力。

强化型

巨大化+光合成+木锤/种子爆弹+臂锤/瓦割

用巨大化强化并用光合成回血的拉锯战打法，道具建议装抗飞行果配合三角联防堡垒形成双保险。

多元对战

联防型

木锤/种子爆弹+臂锤/瓦割+岩崩/地震/（针刺防御/守护）/佯攻/先制防御/草之誓言

重铠鼠的速度不快，常规作战条件下在对方的速攻配合面前将落于后手。不过它能用特有技能针刺防御来进行防守，不仅能抵御对方的集中攻击，还能对用接触攻击技能攻击它的对手都造成最大体力1/8的伤害，因此对方也不敢轻易打它。给队友也装上保护之后，便能依靠先读在很大程度上弥补速度不足。即使遇见飞行系精灵，也完全能用针刺防御来抵挡，并且尽量配合克制飞行系的队友优先将对方解决掉。由于针刺防御无法抵挡变化类技能，因此对方很可能会用骚扰类技能来对付它，为此有时也能将针刺防御换成守护，多多变通。

除了针刺防御之外，重铠鼠还能用先制技能佯攻来破对方的守护，辅助队友速攻，或用先制防御来抵御对方的先制技能，这些都能略微弥补它的速度不足。草之誓言可配合火系御三家的火之誓言释放火海，大幅增加每回合对对方的伤害，也很适合这种利用针刺防御和守护的防御型打法。只是它的特攻太低，速度又通常都慢于火系御三家，因此很影响合体技能的威力。

湿原先手型

草之誓言+木锤+臂锤/瓦割/岩崩/地震/针刺防御/佯攻/其他物攻技能

用草之誓言配合水系御三家的水之誓言，释放湿原场地的先手打法。由于湿原的效果是顺风的两倍，因此能克制对方的顺风打法。但遇到会使用欺骗空间的精灵时需谨慎使用。尽量与比它慢一点点且特攻较高的水系御三家配合以保证合体技能的威力（可根据它来调整水系御三家的速度）。合体技能发动后的第二回合便能快过绝大多数对手，开始全队速攻了。主攻技能建议用大威力的木锤和臂锤来保证输出，虽然木锤有反弹伤害的副作用，但毕竟只要先手击倒对方，就能阻止对方出手进攻，因此重视火力还是很划算的。臂锤的减速副作用虽然与速攻打法略有不符，但湿原的效果毕竟是顺风的两倍，通常情况下降个一两阶速度应该是没问题的。



魔法狐

（マフォクシ-/Delphox）

编号：655 分类：狐狸口袋妖怪 身高：1.5m 重：39.0kg

用超能力操纵3000度的火焰漩涡，将敌人包裹在漩涡之中烧成灰烬。



进化流程

NO.653火耳狐（フォッコ/Fennekin）
↓LV16
NO.654魔尾狐（テ-ルナ-/Braixen）
↓LV36
NO.655魔法狐（マフォクシ-/Delphox）

能力方面

种族值

HP	75	物攻	69	物防	72
特攻	114	特防	100	速度	104

LV50能力极限值

HP	182	物攻	133	物防	136
特攻	182	特防	167	速度	171

LV100能力极限值

HP	354	物攻	260	物防	267
特攻	359	特防	328	速度	337

属性为火+超能，受到的攻击效果如下

效果2倍：水、岩石、地面、鬼、恶
效果一般：普通、飞行、毒、虫、电、龙
效果减半：钢、超能、冰、草、火、格斗、仙

特性

猛火（もうか/Blaze）：自身体力在1/3以下时使火系技能的威力提升50%。

梦特性

魔术师（マジシャン/Magician）：攻击目标时获得目标道具。

升级技能一览

1:预知未来（みらいよち/FutureSight）
1:换装（なりきり/RolePlay）
1:替换（すりかえ/Switcheroo）
1:影子球（シャド-ボ-ル/ShadowBall）
1:抓挠（ひっかく/Scratch）
1:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）
5:火苗（ひのこ/Ember）
11:嚎叫（とおぼえ/Howl）
14:火焰冲锋（ニトロチャ-ジ/FlameCharge）
18:精神光线（サイケこうせん/Psybeam）
22:火焰漩涡（ほのおのうず/FireSpin）
27:咒语（おまじない/LuckyChant）
30:光之壁（ひかりのかべ/LightScreen）
34:精神冲击（サイコショック/Psyshock）
36:魔力火焰（マジカルフレイム/MysticalFire）
42:火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
47:鬼火（おにび/Will-o-Wisp）

51:精神干扰（サイコキネシス/Psychic）
55:放晴（にほんばれ/SunnyDay）
58:魔法空间（マジックルーム/MagicRoom）
61:大字火（だいもんじ/FireBlast）
69:预知未来（みらいよち/FutureSight）
75:魔力火焰（マジカルフレイム/MysticalFire）

可以习得的技能机器

3	4	6	10	11	15
16	17	18	20	21	22
27	29	30	32	35	38
42	43	44	45	46	48
49	50	59	61	63	68
77	85	86	87	88	90
92	98	100	H1		

已知部分遗传技能

热风（ねっぷう/HeatWave）
NO.235图图犬→NO.653火耳狐
催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）
NO.235图图犬→NO.653火耳狐
许愿（ねがいごと/Wish）
NO.235图图犬→NO.653火耳狐
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
NO.235图图犬→NO.653火耳狐

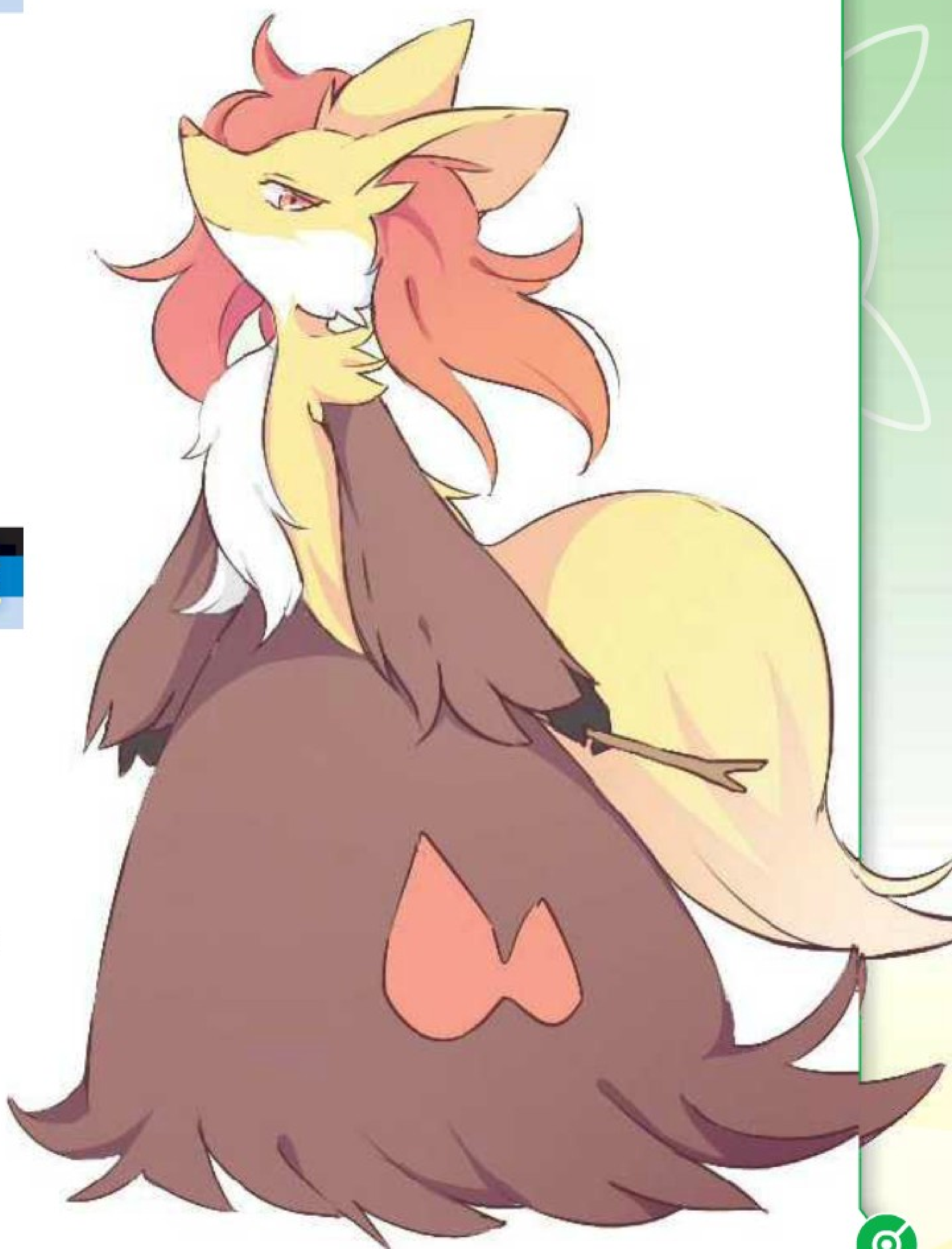
通过其他途径习得的技能

火之誓言（ほのおのちかい/FirePledge）
定点教学
爆烈燃烧（ブラストバーン/BlastBurn）
定点教学

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄87.5%，雌12.5%。

点评

魔法狐是目前为止火系御三家中的特攻第一，并且速度也只是略不及火系最快的豪火猴，继承了火系御三家惯有的速攻能力。由于特防也处于较强水准，因此在面对比自己慢的特攻精灵时将占有明显的优势。隐藏特性魔术师能在自己没有道具的情况下使自己的所有攻击技能都附加偷窃特效，相比偷盗恶习特性来说完全处于上位（因为无需接触攻击），算是个比较实用的特性。在攻击之余不用多花出手机会，就能将对方的有益道具归为己用，这样一进一出差距是很明显的，有时候还能成为装进化辉石的未进化精灵的杀手。但是面对火系御三家中众多豪强的竞争，它在今后对战场上的出镜率究竟能有多少，目前还不太好说。



推荐用法

单打

全特攻型

大字火+精神干扰/精神冲击+魔力火焰/影子球/草绳/觉醒力量

装四招特攻技能扩充打击面的打法。主攻技能用本系的大字火和精神干扰，或者也能换精神冲击充当双刀（下文都以精神干扰为例）。影子球能反克鬼系以及克制超能系，草绳则能反克水系、地面系和岩石系。由于魔法狐的速度正好超过人气精灵叠翅鲨龙，为体现这一特点，有条件的话最好备一招觉醒冰专门将其压制。

另外魔法狐还有一招非常厉害的特有技能魔力火焰，效果是威力65的本系特攻技能附加100%降对方特攻的特效，明显比拉迪亚斯的专用技能迷雾球更加实用得多。如何用好这招也将是体现魔法狐特点的关键。努力值加极限速度以后尽量在比自己慢的特攻精灵面前上场，先手使用这招降低对方的技能威力，同时造成可观伤害，可谓攻防一体。虽然在被降低特攻后对方只要换人就能解除弱化效果，但伤害是不会消除的，这样一回合交换下来，等于我方白打了对方一下，还是赚到了便宜，这正是这招魔力火焰相对其他弱化技能的优势所在。而且这招在拥有100%降对方特攻效果的同时还属于特攻技能，可配合道具突击背心，在提高自己特防的同时进一步降低对方的火力，使它在比自己慢的特攻精灵面前几乎等同于强力特防盾。但如果装突击背心，特性就只能选猛火了。

道具主动消耗型

燃烧殆尽/爆烈燃烧/太阳光线+精神干扰+大字火/魔力火焰/影子球/草绳/觉醒力量/替换

虽然魔法狐只要开场时不装道具就能直接利用魔术师特性盗走对方的道具，但是如果能在此之前巧妙地利用一次消耗型道具的话，自然就能进一步扩大它的战果。消耗道具最简单的方法就是装属性宝石，这样几乎任何配招都能适用，上文介绍的全特攻打法自然也没问题。但是现阶段的新版本中还得不到普通宝石以外的属性宝石，为此我们可以暂时退而求其次，耍一些别的花招。比如用燃烧殆尽配合白色叶子、用爆烈燃烧配合脱出按钮、用太阳光线配合满力量香草都是不错的选择。此外装气球、回血果等道具也都可行。如果担心换到副作用道具的话还能给它备一招替换，再伺机把没用的道具换给对方其他精灵。

猛火强攻型

大字火+精神干扰+替身/冥想/影子球/草绳/觉醒力量

传统的火系御三家猛火强攻打法，尽量在比自己慢的特攻精灵面前上场，先用冥想强化，等对方把自己打成红血发动猛火特性和速度果之后再速攻反扑。替身能帮它主动调节自己的血量。

鬼火型

鬼火+冥想/魔力火焰+大字火+精神干扰

新版本鬼火命中率提高之后变得更好用了。在比自己慢且不克自己的精灵面前上场，如果是物攻精灵就用鬼火，特攻精灵就用冥想或魔力火焰，这样便能控制相当一部分中低速精灵。两招本系技能虽然称不上高效互补，但毕竟没有共同的单属性盲点，打击面还是勉强够用的。

轮转

全特攻型

大字火+精神干扰/精神冲击+魔力火焰/影子球/草绳/觉醒力量

利用道具突击背心增强耐久的全特攻打法。如果觉得轮转中非本系技能用处不大的话，那么光大字火+精神干扰+精神冲击+魔力火焰4招本系技能就能做到随机应变，各有各的用途。同样配招也可将道具换成专爱眼镜强攻。

攻辅兼备型

大字火/燃烧殆尽+精神干扰+光之壁/魔力火焰/鬼火/欺骗空间/预知未来/睡眠

装两种本系技能主攻，再装两招辅助技能的打法。光之壁和魔力火焰都是很好的选择。欺骗空间能备着破坏对方的欺骗空间。新版本威力提升的预知未来能在两回合后形成两招连打，强行突破对方的联防堡垒。虽然对方可以算好回合数用恶系精灵来挡，但只要我方队中有一只克制恶系的精灵便也足以弥补这个漏洞。需要主动利用魔术师特性的话，可用燃烧殆尽配合白色叶子作一次消耗道具的强攻，也能用解异状果配合睡眠。



冥想型

冥想+燃烧殆尽/大字火/精神干扰/睡眠

用冥想强化兼顾攻防的打法。强化后用两招本系技能强攻，燃烧殆尽和睡眠都能通过消耗道具来利用魔术师特性，睡眠配合队医效果更佳。

多元对战

常规速攻型

燃烧殆尽/热风/大字火/精神干扰/影子球/草绳/觉醒力量/守护/光之壁/欺骗空间

魔法狐的速度在多元对战中应该刚好用来速攻，除了上文已经介绍过的攻击技能以外，多元对战中它还能用高效的本系范围攻击技能热风来负责主攻。若担心速度还不够快的话，也可备一招守护来防范对方两只超高速精灵的集中攻击。在特攻精灵面前使用先手光之壁也是不错的选择。欺骗空间当然不适合它用，但可以备着防对方的顺风。

彩虹型

火之誓言+热风/大字火/精神干扰/影子球

说到多元对战，我们便不得不提魔法狐的又一个重要特点，它是至今为止所有御三家中特攻最高的一只（不算MEGA进化），于是便能释放出威力最大的合体技。如果用火之誓言配合水系御三家的水之誓言释放彩虹，那么配招可尽量选择能

利用彩虹场地的招数。为了以它的特攻打出合体技，与它配合的水系御三家的速度就必须在它之上，也就是说要尽量配合下文要讲到的上忍蛙才行，同时魔法狐的速度也将被拖得更快。装备提升威力的道具效果更佳。所有的合体技无论攻击手的属性都将享受本系加成，所以即使火与水合体打出的是水系的彩虹也没有问题，最多只是无法享受猛火特性的加成而已。不过虽然魔法狐在特攻上占有优势，但似乎仍然不及加速特性的火鸡斗士实用，这在很大程度上影响它的出镜率。

火海型

火之誓言+热风/精神干扰/光之壁/守护/其他特攻技能

配合草系御三家释放火海，同样也要与比自己快的草系御三家配合，才能以它的特攻打出合体技。配招上除了进攻技能以外，也可选择如光之壁、守护等防守技能来配合火海场地的效果。火与草合体打出的火海是火系技能，如果猛火特性发动，威力还能进一步提升，但多元对战中很难控制自己的血量，这样的机会可遇而不可求。



专爱眼镜合体技型

火之誓言+其他特攻技能

装专爱眼镜专心用合体技强攻，靠着它在所有御三家中最高的特攻，打出合体技的最大威力（由于MEGA进化精灵不能装其他道具，所以装专爱眼镜的魔法狐是名符其实的合体技最大威力）。如果给队友装上专爱围巾，便能做到以专爱围巾的速度取得先手，并用专爱眼镜的火力进攻。新版本中誓言技能的威力提高到了80，于是即使被猫式掌击等技能干扰而无法成功合体，或因同伴阵亡而无法继续合体，魔法狐光靠自己单独打出火之誓言也能继续战斗，使专爱誓言打法的稳定性大幅增强。

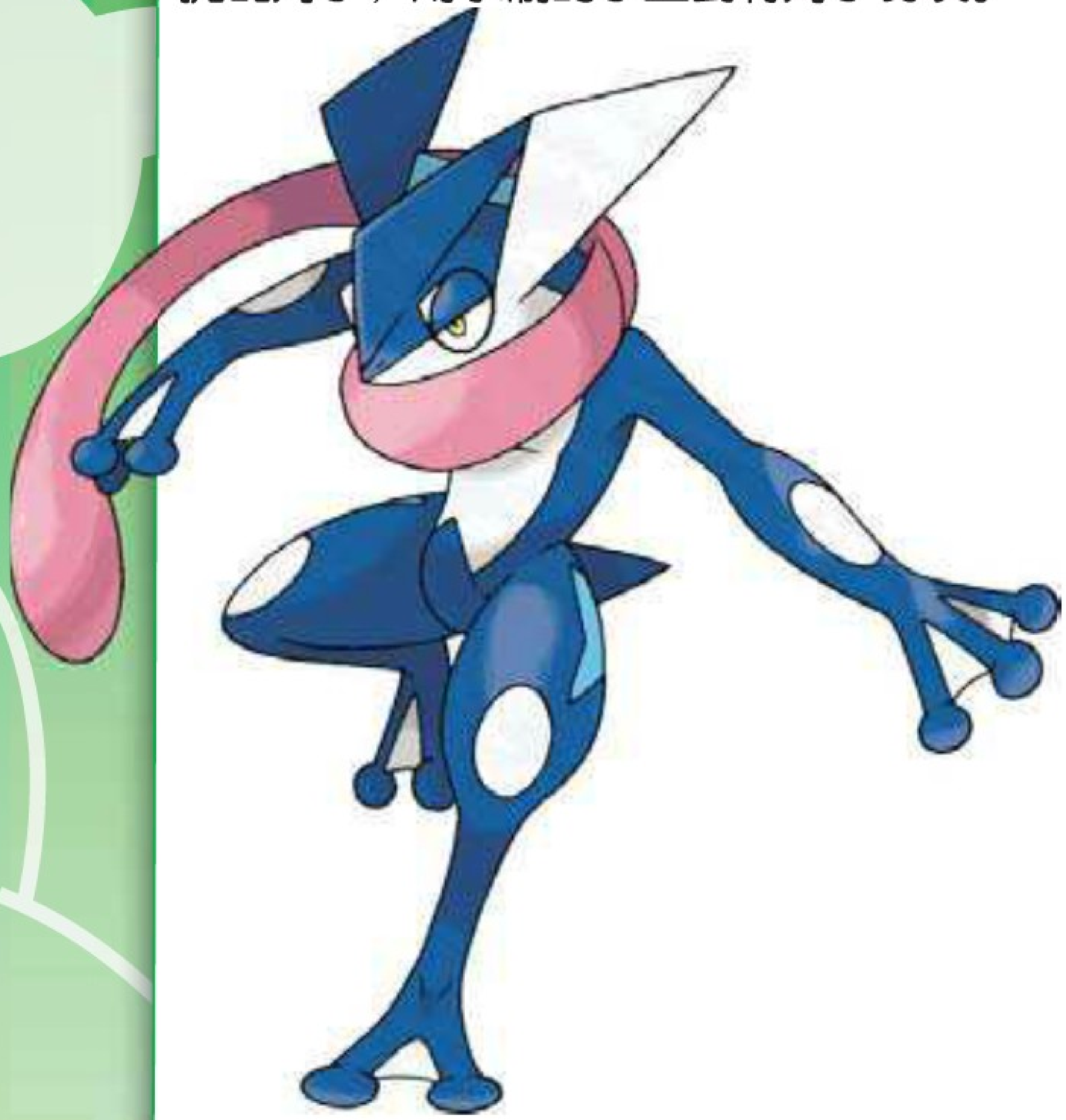
三重战斗时可配合一只高速的水系御三家和一只高速的草系御三家，不要给队友装专爱围巾，这样便能根据对手而灵活选择用哪一只队友来和魔法狐合体。装着专爱眼镜却能灵活打出水和火两种不同属性的合体技能，使专爱强攻的应变能力变得更强。只要选准了攻击对象，以合体技能加上专爱眼镜的火力，很容易做到秒敌。

上忍蛙

（ゲッコウガ/Greninja）

编号：658　分类：忍者口袋妖怪　身高：1.5m　重：40.0kg

像忍者一般神出鬼没，用敏捷的速度扰乱对手，用水制的手里剑将对手切裂。



进化流程

NO.656泡泡蛙（ケロマツ/Froakie）
↓LV16
NO.657兵长蛙（ゲコガシラ/Frogadier）
↓LV36
NO.658上忍蛙（ゲッコウガ/Greninja）

能力方面

种族值

HP	72	物攻	95	物防	67
特攻	103	特防	71	速度	122

LV50能力极限值

HP	179	物攻	161	物防	130
特攻	170	特防	135	速度	191

LV100能力极限值

HP	348	物攻	317	物防	256
特攻	335	特防	265	速度	377

属性为水+恶，受到的攻击效果如下

效果2倍：虫、电、格斗、草、仙

效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、龙

效果减半：火、水、冰、鬼、恶、钢

无效果：超能

特性

激流（げきりゅう/Torrent）：自身体力在1/3以下时使水系技能的威力提升50%。

梦特性

变幻自在（へんげんじざい/Protean）：使用技能前自身变为与技能相同的属性。

升级技能一览

1:试刀（つじぎり/NightSlash）
1:换装（なりきり/RolePlay）
1:叠返（たたみがえし/MatBlock）
1:拍打（はたく/Pound）
1:叫声（なきごえ/Growl）
1:泡泡（あわ/Bubble）
8:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
10:舌舔（したでなめる/Lick）
14:水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
20:烟幕（えんまく/Smokescreen）
23:影袭（かげうち/ShadowSneak）
28:撒菱（まきびし/Spikes）
33:暗算（だましうち/FaintAttack）
36:水流手里剑（みずしゅりけん/WaterShuriken）
43:替身（みがわり/Substitute）
49:神通力（じんつうりき/Extrasensory）
52:影分身（かげぶんしん/DoubleTeam）

56:黑雾（くろいきり/Haze）
60:高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）
70:试刀（つじぎり/NightSlash）
75:水流手里剑（みずしゅりけん/WaterShuriken）

可以习得的技能机器

6	10	12	13	14	15
17	18	21	23	27	28
32	39	40	42	44	45
46	48	49	55	56	62
68	80	86	87	88	89
90	94	97	98	100	H1
H3	H4	H5			

遗传技能一览

礼物传递（ギフトパス/Bestow）
NO.225圣诞企鹅→NO.235图图犬→NO.656泡泡蛙
心眼（こころのめ/MindReader）
NO.62快泳蛙→NO.656泡泡蛙
毒菱（どくびし/ToxicSpikes）
NO.72玛瑙水母→NO.138菊石兽→NO.656泡泡蛙
玩泥（どろあそび/MudSport）
NO.422水蛞蝓→NO.656泡泡蛙
玩水（みずあそび/WaterSport）
NO.54可达鸭→NO.656泡泡蛙
保护色（ほごしょく/Camouflage）
NO.618电鲶鱼→NO.656泡泡蛙

通过其他途径习得的技能

水之誓言（みずのちかい/WaterPledge）
定点教学
高压水炮（ハイドロカノン/HydroCannon）
定点教学
轮唱（りんしょう/Round）
进化前，兵长蛙Lv.23
投掷（なげつける/Fling）
进化前，兵长蛙Lv.28
击落（うちおとす/SmackDown）
进化前，兵长蛙Lv.33
飞跃（とびはねる/Bounce）
进化前，兵长蛙Lv.44

生蛋分组为水一+水一。公母比例：雄87.5%，雌12.5%。

点评

从目前的情况来看，上忍蛙应该是今作御三家中最好用的一只。首先它的速度是所有御三家中最快的，也是所有水系精灵中的第一（不算特性的情况下）。122的速度种族值超越了三地鼠、胡地、森林蜥蜴等高速精灵，紧排在大王燕、玛狃拉以及音波飞龙之后。其次它拥有神一般的特性变幻自在，效果是在使用技能之前使自己变成与该技能相同的属性，也就是说，它无论用什么攻击技能，全都能享受本系加成。这个特点大大提升了它的进攻火力，使它一跃成了火力最猛的速攻精灵之一。还不仅如此，这个特性的作用还在于能通过先手变幻属性使对方很难击中它的弱点，这样等于也就变相提高了它的耐久，使它在速攻精灵中的抗打能力也是一流的。无论是先手速攻还是先手变幻属性防守，都与它一流的速度密不可分，种族值与特性联系紧密，很好地突出了它的优势。就算是在高手云集的水系御三家中，它也应该算是当之无愧的强者吧。

上忍蛙不仅实力强劲，而且由于不受属性拘束，使它几乎能与任何队伍搭配，并且能用不同的招式，弥补各种队伍的属性不足。所以可想而知，它在今后对战中的出镜率将会是非常高的。再说目前还没有定点教学的情况下，上忍蛙的实力仍然受着很大的限制，因为对它来说，每一个新增的强劲技能都意味着它能更好地利用

特性，使战术幅度变得更大。相信等到资料片问世以后，它的实力一定还会变得更强。

上忍蛙特点丰富打法多样，无论哪种对战模式都有很大的活跃空间，下面就让笔者花上浓墨重彩，对它进行详细的剖析吧。

推荐用法

单打

变幻自在物攻型

杂耍/影袭/试刀/攀瀑/水流手里剑/岩崩/蜻蜓点水/投掷/升力拳/撒菱

以物攻技能为主的打法，由于变幻自在特性使它用所有攻击技能都享受本系加成，所以也无所谓哪个技能主攻，所有技能都是主攻技能，关键是要有足够的克制面，只要能克制对方就都是3倍伤害，通常都能在两招之内击倒对方，还能直接秒掉一些耐久较低的精灵。

上忍蛙的初始属性是水+恶，但使用攀瀑前就会变成纯水，使用试刀前就会变成纯恶，使用别的属性技能前同样也会变成别的属性，所以初始属性的意义并不大，不需要拘泥于选择水系和恶系的技能，以杂耍、影袭等技能为主也完全没问题。杂耍配上飞行宝石应该将会是未来上忍蛙最强的物攻手段，只可惜目前版本中还无法得到飞行宝石，所以暂时只能装其他的一些容易消耗的道具来配合，比如回血果、红牌、投掷恐怖板，或者不装道具也可以。杂耍和投掷恐怖板是上忍蛙威力最大的物理技，克制对方的情况下能秒掉一些耐久中等的精灵。其他物理技能想要秒敌的话需要装命之玉，但是那样杂耍和投掷恐怖板就都不能用了，可根据具体配队，权衡利弊选择使用。

初始属性水+恶只在慢于对方或直接换上场联防时才有意义。为了防范克制它的先制技能音速拳，可装上同样先制的影袭抢在对方攻击之前把自己变成鬼系，使对方攻击无效。

面对NPC的时候，由于上忍蛙多少也算个水系精灵，所以经常会招来对方的电系攻击，此时只要先手用一招撒菱把自己变成地面系后就能够轻松化解，下回合对方看它是地面系自然就不会再用电系，此时就能安心地换回水系技能来进攻了。但在人与人的对战中对方自然不会像NPC那么笨，这种打法最多只能对付不了解上忍蛙的新手。不过尽管如此，撒菱仍然是牵制电系技能的好招，尤其重要的是需要靠这招来防电磁波，毕竟对于靠速度吃饭的它来说，中了电磁波就等于功能尽失了。

升力拳威力不大，不指望秒敌，主要是先读对方使用虫、岩、恶属性的技能时变化成格斗系来抵挡，顺便提升一阶物攻，有时也能通过补掉对方残血来提升物攻赚个便宜。如果道具装突击背心来提升耐久的话，那么升力拳也可以作为无视突击背心副作用的强化技能来用，争取在特攻精灵面前强化后速攻秒敌。

水流手里剑是上忍蛙的特有技能，也是至今为止惟一的先制分段攻击技，但由于先制技能毕竟威力不大，通常都无法满血秒敌，所以分段攻击的效果很少会涉及到破坚硬和破精神衣带，最多只能用来对付装精神衣带的三地鼠等极少数物防能力极低的精灵，以及破解一些1级战术。一般情况下可用来对付速度比它更快的化石翼龙，还有希望突破忍者蝉的替身摸到对方本体。

蜻蜓点水能够灵活地做出一击脱离，换上盾牌精灵来挡。由于能通过特性享受本系加成，所以效果肯定不会输给其他虫系精灵。事实上它在高速虫系精灵中，物

攻也算是较高的。还有攀瀑的害怕特效，与它过人的速度也非常般配。

上忍蛙的配队范围极广，能够为各种队伍提供不同的属性支援。比如它在雨天队中首先自己就完全能用提升威力的攀瀑先手强攻，充分利用雨天效果，同时还能给进攻属性单一的雨天队提供许多不同的享有本系加成的进攻属性支援，以适应不同的对手。防守方面它只要变成飞行系就能抵御草系，变成地面系就能抵御电系，对雨天队的整体联防也起到很大的作用。再比如它还可以用岩崩来融入沙暴队，并享受特防加成，同时还能用杂耍、影袭、攀瀑等技能灵活地防御对方的格斗、地面、火、水等属性的攻击，联防上场时则能用天生的水属性帮钢系精灵挡火，帮地面和岩石系精灵挡水，联防效果并不会输给钢帝企鹅。类似的例子应该还有很多，剩下的就交给各位玩家自己在实战中慢慢发掘吧。

变幻自在特攻型

高压水泵/乘浪/沸水/冷冻光线/暴风雪/草绳/恶之波动/神通力/觉醒力量



上忍蛙的特攻比物攻略强，加上特攻技能的整体威力也略强与物攻技能，所以论速攻能力的话应该还是特攻型比较优秀（但物攻有先制以及蜻蜓点水等技能，战术灵活性更强）。尽管如此，要想秒敌的话威力总还是略显不足，最好再装上命之玉来提升火力。

由于有觉醒力量的存在，使特攻型的属性变化范围变得更广了。虽然威力略低（今作降低到60），若不是4倍克制就很难秒敌，但却能在攻击的同时起到各种让对方意想不到的防御作用。比如觉醒地能免疫以电磁波为首的所有电系技能，觉醒电则能防所有麻痹效果（今作新增），觉醒毒和觉醒火都能给它带来许多抗性，当然甚至还能变成觉醒钢，见机抵抗10种属性。今作钢系技能的克制面达到了3个，其中包括新增的仙系，因此也成了不错的进攻属性。觉醒火无法达到最速，不过上忍蛙122的速度种族值并没有精灵与它同速，竞争并不激烈，速度个体值30也影响不大，用觉醒火专门针对铁甲螳螂等被火克四倍的精灵，效果也很不错。

其他技能中草绳对付重量级的水、地、岩精灵有很大的秒敌火力，并且草系的弱点虽多，抗性其实也不少，毕竟变幻属性的主动权在自己手里，根据情况来变的话防御性能还是不错的。更重要的是还能帮它抵御蘑菇孢子、催眠粉、寄生种子等烦人的草系骚扰技能，成为队中的防骚扰要员。使用冷冻光线变成冰系以后只有1个抗性却有不少弱点，防御性能很差，但是冰系能克的精灵有不少，只要能先手秒掉对方，就无所谓自己的属性弱点了。

特攻型同样也能在雨天队中高速强攻，同时用草绳防御对方的草系和电系技能，顺便克制对方的水系精灵，还能用冷冻光线克制水系打不动的草系和龙系，在进攻和防守两方面都能给雨天队带来强大

的属性支援。此外还能利用暴风雪混入雪天队，并用天生的水属性联防火系和钢系技能，用神通力来联防格斗系。

变幻自在双刀型

高压水泵/沸水/攀瀑/草绳/杂耍/影袭/恶之波动/觉醒力量/撒菱/剧毒/毒菱/其他攻击技能

双刀打法的努力值无法兼顾两攻，即使能专打对方两防中的弱项，火力肯定还是会受到影响。但是双刀打法的技能选择面更广，搭配更随意，变化多端让对方更加难以捉摸，因此防守能力会变得更强。技能尽量选择抗性较多的属性，增强它防守上的应变力。比如剧毒或毒菱这种适合帮它防守的技能也可列入选择范围，尤其是在不熟悉上忍蛙的新手面前，克制水+恶的草、格、虫、仙属性的技能打过来的可能性很高，而这些属性却都是被毒系抵抗的。而且上忍蛙变成毒系后使用剧毒是必中的（今作新增要素）。还有如沸水的烧伤效果和攀瀑的害怕效果都有利于防守，可优先考虑。努力值也可考虑减少一些两攻去补一些耐久，但是速度还是建议加到极限。

变幻自在天气适应型

高压水泵/暴风雪/岩崩/觉醒力量/?

通过变幻属性适应各种天气的打法，能同时与多只天气特性精灵配合，组成多重天气队。雨天上场时可用高压水泵享受威力加成。雪天上场时可用必中暴风雪强攻，并使自己免受雪天伤害。沙暴天上场时可用岩崩使它既免受沙暴伤害，又享受沙暴天的特防加成，提高耐久。晴天也可用觉醒火勉强利用。虽然四种天气都有招可配，不过其中也有些不足之处，比如岩崩是物攻技能与其他特攻技能搭配就必须分散努力值来打双刀。再比如觉醒火利用晴天的目的是为了提升威力，但因为本身威力太低，提升后也算不上很强。当然，硬要配四种天气的招式其实是有点娱乐过头了，实战中未必要配合那么多天气特性精灵，一般的多重天气队，有两三种天气也就可以了。配合雨天队和雪天队都是上忍蛙的强项，如果要搭配第三种天气的话，建议用觉醒岩来搭配沙暴天，这样便不存在需要双刀的问题，而且沙暴天变成岩石系的目的在于防守，威力略低也无所谓。此外换成觉醒地或觉醒钢来配合沙暴天也是不错的选择。

新版本天气特性不再永续之后，各种天气队的实力肯定将被大幅削弱，尤其是对以防为主的沙暴队和本来就不怎么厉害的雪天队的冲击将会更大。而利用多只天气特性精灵的多重天气队却能在很大程度上弥补回合数不足的缺陷，也许这种打法将来会有市场也说不定。

激流特攻型

高压水泵/乘浪+恶之波动+冷冻光线/草绳/神通力/替身

上忍蛙的另一个特性激流，虽然存在感比较低，但也并不是完全没用。偶尔换着玩玩的话，能起到扰乱对手判断的作用。比如对方的水系精灵先读了自己用草绳而用冰系来克制自己的时候，结果却因为特性不是变幻自在而没有改变属性，使原本的水属性直接挡住冰系攻击。对同一个对手经常变招的话，说不定下次用回变幻自在特性的时候，可造成对方的判断失误。

特攻型重视进攻火力，无论特攻种族值还是技能威力都强于物攻型。用激流特性就要围绕着两种本系技能配招了，道具可装精神衣带依靠降低耐久来促使激流特性的发动，也可装特攻果依靠替身来调节血量。争取做到激流特性发动后用大威力

高压水泵秒敌。若担心高压水泵命中率不够，也可换成乘浪，或两招一起装上，在乘浪的威力够用的时候改用乘浪进攻。

激流物攻型

攀瀑+水流手里剑+试刀+替身/升力拳/岩崩

物攻型的火力虽不如特攻型，但技能的特效都很不错。水流手里剑的先制、攀瀑的害怕都很实用，并且两招都能利用到激流特性。除此之外还能用升力拳提升物攻，使最终发动激流时的火力超越特攻型。

轮转

变幻自在全物攻型

攀瀑/试刀/岩崩/蜻蜓点水/升力拳/杂耍

轮转中上忍蛙可依靠自己所有攻击技能都享有本系加成的特点，干脆就装四招攻击技能，扩充队伍中的攻击属性储备，根据对方场上精灵配置而灵活选择进攻技能。防守方面也因为能够灵活变幻属性而使它可以建立起特殊的三角联防，使对方更加难以捉摸。由于它的配队范围极广，可将它与预设好的三只三角联防的精灵搭配，无论在战斗中损失了哪一只都能派它顶上，形成金字塔式的稳固的第四角，不至于使阵型崩坏（尤其是4V4的轮转）。

不过轮转中速攻精灵毕竟不太好用，即使装四招攻击技能，轮转中要想击中对方的弱点也只能凭运气，以上忍蛙的这点物攻，还是很难突破对方的联防堡垒的。再加上它的耐久不高，恐怕很难与对方消耗。为此，我们也可以干脆牺牲它的速度，提高耐久，并且装上道具突击背心（但是这样就不能用杂耍了），在队友双墙的保护下，耐久就足够用了。物攻型可用升力拳作为装突击背心后还能用的强化手段，能增强它的进攻火力。蜻蜓点水能及时调整场上队形，6V6的轮转战斗环境下能有针对性地换人联防。

变幻自在全特攻型

沸水/冷冻光线/草绳/恶之波动/神通力/觉醒力量

全特攻打法的整体火力比全物攻打法略强，但没有强化特攻的技能，配合上与全物攻打法换汤不换药。

其他轮转中可用的辅助技能

剧毒/撒菱/挑拨/求雨/玩泥/玩水/睡眠

如果不用全攻击打法，也可在上文列出的攻击技能中选择两三招，再搭配一两招辅助技能。使用辅助技能同样也能使它变幻属性，达到防御的目的，扩充了它的变幻选择范围。上文单打部分中介绍的剧毒、撒菱等都是不错的选择。在轮转中，比较好用的辅助技能还有不少，比如挑拨破坏对方的战术，求雨配合雨天队，睡眠回血打持久战（努力值要相应地多分给耐久）都是不错的选择。

还有平时对战中出镜率很低的玩泥和玩水也是不错的防御技能，以前版本中使用这两招的精灵只要不在前场就会立刻失效，因此在轮转中几乎等于没用，而在今作中这个设定则改为使用后效果持续5回合，无论使用这两招的精灵转位还是换人效果都将持续，这就使这两招的作用至少上升到了可用的程度。玩泥的效果是使对方的电系技能伤害减半，玩水的效果是使对方的火系技能伤害减半，可搭配有这两种属性弱点的精灵，视战场情况给队友提供保护。不仅如此，上忍蛙使用这两招还有个独特的优势，就是还能给自己提供保护。因为通常会玩泥的精灵都是地面系，会玩水的精灵都是水系，本来就不怕电系或火系，因此使用这两招只能保护队友，对自己并无意义。但上忍蛙在使用这两招

后是可以变幻属性的，于是意义也就大不一样了。比如使用玩泥后用水系技能进攻，使用玩水后用草系技能进攻，都能使自己变得更安全。



多元对战

高速物理配合型

叠返/投掷/杂耍/挑拨/攀瀑/岩崩/影袭/水流手里剑/试刀/蜻蜓点水/替身

上忍蛙拥有过人的速度和宽广的本系进攻火力，是多元对战中的速攻能手，可配合其他高速队友一起合击清敌。因为无论装哪个攻击技能都享有本系加成，所以配合面自然也很广泛。尤其是高速范围本系岩崩的封杀效果非常亮眼，可配合化石翼龙一起岩崩，争取让对方无法行动。

除了进攻性能以外，上忍蛙还拥有不少掩护队友的辅助手段。其中叠返是它的特有技能，效果非常强大，能抵御当回合对方的所有攻击技能，无论单体还是范围，无论攻击对象选定了谁。也就是说只要这招成功奏效，队友就能在它的掩护下白白行动一回合了，三重战斗效果更佳。细心的读者应该不难发现，这招叠返加上上文已经介绍过的水流手里剑，上忍蛙居然拥有两招特有技能，可见设计者对它的偏爱。

不过叠返在使用上也有一些限制，首先这招并不是先制技能，先制等级为0，如果慢于对方就没有用了。其次这招与猫式掌击一样只能在上场后的第一回合使用。第三这招无法防御对方的变化类技能。关于第一条，虽然这招不是先制，但上忍蛙毕竟速度够快，通常应该是有活用这招的空间的。第二条其实想来也是应当，因为如果这么厉害的效果每回合都能用的话，那岂不是也太逆天了吗？但是第三条配上第二条就有些麻烦了，因为既然只能在第一回合使用，那么自然也就很容易被对手看穿，此时对方使用变化类技能的可能性就比较大，为此有时我们也可以反其道而行，不用叠返而改用挑拨或替身来对付，于是便形成了先读与反先读的博弈。虽然这种情况下会比较麻烦，不过实战中还是经常会遇见一些基本不可能装变化类技能的精灵的，只要尽量在这类精灵面前主动上场，效果便会很好。此外还可以利用蜻蜓点水反复交替，为叠返争取更多的使用机会。虽然叠返被猫式掌击完克，但这也没什么大不了的，因为只要不让它首发上场就很少有机会撞见猫式掌击。叠返不仅能够抵御对方的攻击技能，也能抵御队友的攻击技能，因此还能用来配合队友的全场攻击。

除了叠返之外，上忍蛙还有一招优秀的辅助技能投掷，投掷王者之证配合它过人的速度，是非常有效的掩护手段，效果相当于猫式掌击，却不受回合限制，可在使用叠返之后伺机再次掩护，大幅提高配合的灵活性。可掩护队友强化或释放场地技能，也能掩护强化后血量所剩不多的队友连续强攻秒敌。投掷与杂耍也是一对不错的搭配，投掷完了以后用杂耍强攻，将是掩护流的主要进攻手段。挑拨能破坏对方的战术，同样也得益于它过人的速度，能使对方当回合本想使用的辅助技能直接无效，最重要的任务就是破坏对方顺风和

欺骗空间的发动。总体来说它的辅助手段多而优秀，但是进攻手段也很优秀。只恨四个技能格实在不够用，如果辅助技能装得太多就没有足够空间用于速攻了。究竟该怎么分配，还要视具体配队来权衡。

高速特攻配合型

叠返/挑拨/高压水泵/乘浪/暴风雪/草绳/恶之波动/神通力/觉醒力量/投掷/替身

特攻打法没有物攻型那样的先制技能，没有善于迂回作战的蜻蜓点水，也没有投掷+杂耍这样的绝配，但却有更强的整体技能威力。其中尤其显眼的是范围暴风雪强攻，由于特性的恩惠使它在使用技能前能变成冰系享受本系加成，所以它等于是冰系最速的特攻手，而且特攻还比稍慢于它一点的雪女和弗里基奥都更高，一跃成了最强的雪天暴风雪速攻手。当然，即使不配合雪天，普通的暴风雪在多元对战中也一样值得使用。辅助技能还是上文提到的那些，就不再重复说明了。

上忍蛙的配队范围极广，凡是速攻队伍基本都能搭配，自然在多元对战常用的顺风速攻队中也有它活跃的空间。顺风场地使它的速度变得更快，更方便利用好特性效果。而且还能节约下速度努力值去补耐久，并顺便把特攻加到极限（物攻型也可以）。这样无论在进攻还是防守上都将更上一层楼。

彩虹型

水之誓言+岩崩+攀瀑/试刀/杂耍/挑拨

上忍蛙在多元对战中还有更厉害的打法，那就是与火系御三家配合的合体技彩虹。上文已经说过，上忍蛙是目前为止速度最快的御三家，所以自然也有着能最快发动合体技的优势。尽量与特攻高的火系御三家配合，争取先手秒敌。更妙的是，在释放彩虹场地使技能特效发动率翻倍以后，它还能用岩崩一边进攻，一边对对方全体进行几率60%的封杀，从而高效地掩护队友进攻。而且它的特性又使岩崩享有本系加成，本身威力就很可观，几乎相当于化石翼龙使用时的效果，于是我们再也没必要做换上化石翼龙这样多余的动作了，整个配合一气呵成。至于与它配合的精灵，比较推荐的是MEGA进化的火鸡斗士，MEGA进化后所有能力都会提升，并且拥有加速特性，首回合没有加速时被上忍蛙用合体技拖快，次回合加速以后就能快过大多数精灵，与上忍蛙一起高速强攻了。更重要的是，火鸡斗士也会岩崩，在彩虹场地下同样也是对对方全体60%的封杀，而且MEGA进化后的物攻能力极强，即使没有本系加成威力也不会太低。于是接下来我们就能视情况选择让有技能克制对手的一方负责进攻，另一只则负责用岩崩封杀，战术灵活性将变得更强。当然如果对方精灵可以直接用岩崩来对付，那么双岩崩打上去对方就更加难有机会行动了。但要是无论遇到什么精灵都盲目使用双岩崩的话，效果并不会太好。

为了使岩崩的命中率更稳定，道具建议装广角镜头。努力值加极限速度满物攻以保证岩崩的威力。虽然水之誓言是特攻技能，不过合体技的威力看的是后攻精灵的特攻，所以并无影响。而火鸡斗士那边为了同时保证合体技和岩崩的威力，建议两攻努力值都要多加点，形成双刀，至于速度么，反正有加速特性存在，而且首回合又会被上忍蛙拖快，所以速度只需稍加一点就行，甚至可以不加。笔者用的火鸡斗士是在速度没有性格补正的情况下加了112点努力值，MEGA进化并发动一次加速特性以后，次回合的速度正好超越130族的精灵（仅供参考）。

跟火鸡斗士配合的情况下上忍蛙不必在岩崩这一棵树上吊死，剩下的技能格

最好多补充一些克制面，在其他技能能克制对方的时候就把封杀的任务交给火鸡斗士。威力和命中都很稳定的攀瀑和试刀都是不错的选择。等到过段时间属性宝石开放以后，也可考虑将道具换成飞行宝石来配合杂耍。辅助技能中能防顺风和欺骗空间的挑拨也是不错的选择。

三重战斗时岩崩范围封杀的效果会更好，不过首回合的压力也更大，尽量再配合一只有猫式掌击等掩护技能的队友，以提高战术成功率。也可以找一只比上忍蛙略慢一点的会岩崩的精灵，在彩虹场地发动后紧接着使用岩崩，便能在当回合直接利用场地效果完成封杀了。

最速湿原型

水之誓言+蜻蜓点水/叠返/挑拨/投掷/杂耍/其他攻击技能

接下来要说的是另一种合体技配合。与速度较慢的草系御三家配合，首回合利用自己的极限速度通过合体技把队友拖快，次回合湿原场地发动，便能让队友与它一起速攻，也是一种很有效的打法。而且湿原的效果是顺风的两倍，基本不用担心被对方的提速战术反超。惟一的不足之处就是极限速度的它本来就已经很快，并不能充分享受场地的恩惠。不过好在它有蜻蜓点水，可以立刻换上低速的队友上来享受场地，并且对它来说享有本系加成的蜻蜓点水威力也不低，等于也是一次速攻配合，并不会因此而浪费出手机会。最速湿原型相比下文要讲的低速湿原型可更偏向辅助，配招上也可多装一些辅助技能。上文介绍过的叠返、挑拨、投掷等技能都是不错的选择，尤其是挑拨防欺骗空间对湿原打法来说是非常重要的保障。蜻蜓点水+叠返、投掷+杂耍也都是很经典的技能组合。

低速湿原型

水之誓言+（暴风雪/冷冻光线）/草绳/恶之波动/神通力/觉醒力量/挑拨

低速湿原型有些类似于上文“高速特攻配合型”中介绍的在顺风队中的打法，因为有高速场地的支持，可省下速度努力值去补耐久，并把特攻加到极限，使攻防能力都更上一层楼。而且在湿原场地下，上忍蛙即使完全不加速度努力值，也比普通状态更容易保证先手，甚至不用怕对方的顺风，自然也就更容易灵活运用特性。总之一旦战术成功启动后将会变得非常强劲，但缺点是首回合没有速度优势，危险性较大，存在被对方直接速攻合击破解的危险。

相比最速湿原型来说，低速湿原型更适合战术成功后自己留在场上速攻，因此为了充分利用水之誓言而推荐特攻打法。这样在成功使用合体技之后，还能把水之誓言当成水系的主攻技能继续单独使用，节约一个技能格。其他技能可尽量补充克制面，反正都享有本系加成，每一招都能作为主攻技。防欺骗空间的挑拨仍然列入备选范围，这同时也是它作为释放提速场地精灵的优势所在。



全28只MEGA进化口袋妖怪初分析

文/koflover

《口袋妖怪X·Y》作为第六世代的开山之作，就像以往偶数世代的作品一样，虽然没有多少全新的战术要素，但却对以往的战术体系进行了翻天覆地的大调整。比如说很多玩家看到本作只新增了69个PM后会感到失望，但实际上游戏中可能还隐藏着十来只神兽等待着官方去公布，况且旧有的649只PM也进行了大幅度的调整，新技能、新特性甚至是种族值的变更都已经被证实。从某种意义上来说，旧有PM也可以当做新PM去研究，起码是不能用老眼光去看待它们了。除了PM本身的调整以外，旧技能、旧特性和旧道具的效果也有不同程度的变化，这都将对第六世代的战术格局起到至关重要的影响。当然，比起这些来说，对战术格局影响最直接的因素，是这篇文章要分析的内容——MEGA进化，下面笔者就为大家分析下这方面的内容吧。

MEGA进化是第六世代新增的战术系统，玩家在一场战斗中只能选择一个PM来进行MEGA进化，且该PM必须携带MEGA进化专用道具"MEGA石"才行。当玩家选择了MEGA进化指令和技能指令后，PM会在当回合开始时进行MEGA进化，而本回合使用技能的次序以MEGA进化前的顺序判定为准，不会出现某个速度慢PM在MEGA进化后因为速度超越了对手，所以比对手先出招的情况。目前已知可以进行MEGA进化的PM一共有28只，MEGA进化后种族值总和都上升了100点，几乎个个都达到了神兽的水准，但它们由于道具栏位被占用，所以无法再使用诸多强化战斗能力的道具。从某种意义上来说，MEGA进化PM与携带进化辉石的PM有异曲同工之妙，不过MEGA进化PM的道具不会丢失，更不会被对手的打落、偷窃、索要等针对道具的技能"打回原形"。

由于目前游戏数据没有被破解，而且官方也没有提供相关参考数据，所以PM的能力参数、技能特性等效果都只能靠玩家自己试验并相互交流整理得来，其中难免会有一些失准之处。也正是因为目前没有完全准确翔实的资料，笔者也只能就已知部分进行初步的分析，分析的重点在于发掘各个MEGA PM的潜力和战术可能性而不是去盖棺定论，希望这篇文章能给大家带来启发和思考。另外，文中涉及到的一些备选技能需要通过和前作联动，在口袋银行尚未开放的情况下这些技能暂时也无法使用，等到12月份以后就没有这些限制了。

No.003

MEGA妙蛙花（メガフシギバナ）

属性：草+毒
特性：发芽/叶绿素→厚脂肪

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	80	82	83	100	100	80	525
MEGA种族值	80	100	123	122	120	80	625

MEGA妙蛙花在物防能力方面有大幅度的提升，而厚脂肪特性又帮助它消除了

火和冰这两个属性弱点，这样一来它就是一个耐久不俗、回复能力强，且只有飞行和超能这两个属性弱点的超级盾牌。虽然它不能带剩饭来回血，但靠着寄生种子和光合作用来回血已经完全足够了。需要注意的是某些破格特性的PM可以穿透MEGA妙蛙花的厚脂肪屏障，用火系或冰系技能对其造成不小的伤害。

MEGA妙蛙花一般都是当作盾牌来用，它可以用来抵挡格斗、水、草、电这几大热门攻击属性，自身的毒属性可以防中毒和清毒菱，草属性可以防诸如蘑菇孢子、催眠粉之类的粉末技能。不过需要注意的是，MEGA妙蛙花必须事先在场上进行MEGA进化，提升耐久并将特性改为厚脂肪后，接下来才能用来换上场吸收伤害，如果不注意这一点的话可能会吃大亏。

MEGA妙蛙花的战术策略应以防守和消耗为主，寄生种子和催眠粉是基本必备的两招，但考虑到这两招对草系PM完全无效，所以它必须要准备一招打草系的攻击技能。淤泥爆弹是不错的主意，但因为铁盘坚果及防弹重钙鼠的关系，许多时候还要想法凑出觉醒火。剩下最后一招有很多选择，就目前已知技能来看，吼叫、替身、剧毒、打落、勒住都是可以考虑的。

除了传统的防守消耗战术外，MEGA妙蛙花也可以在攻击方面做一些文章。因为它的两攻不低且防御能力更好，所以挺适合先强化后攻击的战术打法。它主要用到的强化技能有生长和剑舞，前者在晴天天气下有优秀的强化效果，但因为干旱特性不再提供永久的晴天天气，所以留给MEGA妙蛙花生长和攻击的时间比较有限，在多打中让它和干旱特性的队友一起登场可能会更好用一些；后者的效果比较直接也无需依赖天气，但MEGA妙蛙花学不会毒系物攻技能，只靠种子机枪/花雪和地震这两招物攻技能的话，打击面会存在不小的问题。



No.006

MEGA喷火龙X（メガリザードンX）

属性：火+飞→火+龙
特性：猛火/太阳力量→硬爪

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	78	84	78	109	85	100	534
MEGA种族值	78	130	111	130	85	100	634

MEGA喷火龙X（以下简称X喷）的出现使得“火+龙”属性不再是莱希拉姆的专利，比起原有的“火+飞”来说，这个属性组合在攻击方面有威力更强的双本系技能，防守方面因为没有岩系4倍弱点的关系会增加很多抗性分，至少X喷是不用再担心踩一次石砾掉半血了，而且它不像一般龙系PM那样惧怕冰系和仙系攻击。能力方面，X喷的种族值提升主要体现在两攻和物防上，完全有资本和一般攻击强度的PM正面硬碰硬。另外硬爪特性还会使接触攻击的威力提高至1.3倍，尽管加成倍率没有猛火和太阳力量高，但几乎没什么条件限制所以还是比这两个特性好用一些。因为X喷学不会接触攻击类型的特攻技能，所以它应该以物攻为主打，特攻拿来放一发燃烧殆尽就够了，学不会流星群

稍微有点可惜。

X喷的打法和传统的物攻型喷火龙的打法差不多，剑舞、龙舞或腹太鼓这三个物攻强化技能中选一招，龙舞在一般情况下会是优先选择，而剑舞和腹太鼓则往往会出于特定战术或队伍的需要。物攻技能方面当然少不了烈焰驱动和逆鳞/龙爪这两招本系技能，但在使用逆鳞的时候要小心对方的仙系PM，尤其是在确保对方场上PM能被一招秒掉时千万不要逆鳞，否则对方下个上场的仙系PM就能抓住逆鳞的空隙重创X喷。最后一招根据情况，根据目前已知技能来看可以考虑燃烧殆尽、羽休、鬼火、替身、地震/瓦割/雷电拳这几招。X喷也可以干脆不用物攻强化技能，让自己有更丰富的攻击技能和辅助技能可选，但因为它的速度有限而且无法带专爱围巾，所以快攻能力就会弱一些。

最后需要强调的是X喷的抗性，作为火系PM它不怕水系攻击，作为龙系PM它不被冰系和仙系攻击克制，这是非常难能可贵的。而X喷的属性弱点也不过地、岩、龙3个，抵抗的属性有5个之多，由于它的物防能力不低而且可以学鬼火和羽休，玩家可以在这方面多做文章来发掘它的联防能力。



No.006

MEGA喷火龙Y（メガリザ-ドンY）

属性：火+飞
特性：猛火/太阳力量→干旱

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	78	84	78	109	85	100	534
MEGA种族值	78	104	78	159	115	100	634

MEGA喷火龙Y（以下简称Y喷）的最大亮点就是干旱特性，不过所有天气特性在《口袋妖怪X·Y》中都被大幅度削弱，在不带天气石头的时候只能将天气维持5回合，以前的天气战术思路在本作中已经不适用了。但不管怎么说，干旱特性比原来的猛火和太阳力量都要好用，至少也可以加强下自身的能力，比如火系威力增加、受水系伤害减半等等。Y喷的两攻和特防都有加强，在一般情况下都应主打特攻，毕竟104的物攻和159的特攻是有很大差距的，而且烈焰驱动这种攻击后损血的技能实在不符合Y喷的天气手定位。

Y喷必备的特攻技能是火焰放射和太阳光线，这两招在晴天天气下非常有威力，如果在多打中可以把火焰放射换成热风，而单打中100%命中率的火焰放射还是要比命中不满的热风和大字火要可靠得多。气刃斩的威力虽低但毕竟有本系加成，万一打出害怕效果那还是很赚的；龙之波动的威力虽然下调且打不到仙属性PM，但对付许多龙系PM还得靠它不可。其他可以考虑的技能有气合弹、鬼火、羽休等等。

玩家在使用Y喷时也没必要急着去MEGA进化，可以先用普通的喷火龙战斗一段时间。比如说喷火龙可以在面对水系PM的时候再去MEGA进化，这样就可以利用晴天挡下对方的水系攻击，同时用太阳光线进行反击。如果是配合干旱特性的九尾时，玩家还可以先用太阳力

量的喷火龙打一打，等到晴天天气消失后再MEGA进化。



No.009

MEGA水箭龟（メガカメックス）

属性：水
特性：激流/接雨盆→超级炮台

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	79	83	100	85	105	78	530
MEGA种族值	79	103	120	135	115	78	630

MEGA水箭龟在大幅度增强了特攻的基础上又加强了除速度和HP外的各项能力，从一只防守PM变成了攻守均衡的PM。超级炮台特性可以使波动系技能的威力增加到1.5倍，目前已知的波动系技能有水之波动、龙之波动、恶之波动、波导弹和治愈波动（1.5倍治疗效果），而水箭龟已经确定可以学会前四招，有没有治愈波动目前还不清楚。这个特性对于MEGA水箭龟来说稍微有点鸡肋，因为像高压水泵、高压水炮这些从炮管里喷出的技能都享受不到特性加成，而水之波动经过特性加成后威力也不过相当于冲浪的水准而已。

MEGA水箭龟在单打中可以考虑水之波动，因为它的PP值比冲浪多而且多出一个20%几率的混乱效果，但在多打中还得用群体攻击的冲浪。在其他三个波动系技能中，打击面优秀且能够必中的波导弹要优先考虑，而恶之波动的打击面一般且害怕特效对MEGA水箭龟没什么用，龙之波动在很多情况下都不如冷冻光线好用，不过在对付特定PM（布伦水母、X喷、刺龙王）时，恶之波动和龙之波动还是能派上用场的。除了以上提到的特攻技能外，高速旋转、哈欠、吼叫也是不错的考虑，让它利用耐久来承担一些防守任务。

最后小小吐槽一下MEGA水箭龟的攻击动画，纵使背上的大炮管再显眼，它在攻击的时候依然是用嘴发射水炮，这很难不让玩家质疑那门大炮到底是不是摆设。





No.065

MEGA胡地（メガフ-ディン）

属性：超能
特性：同步率/精神力/魔法守护→复制

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	55	50	45	135	85	120	490
MEGA种族值	55	50	65	175	95	150	590

MEGA胡地的特攻和速度都得到了大幅度强化，不过它的实际特攻不如携带生命玉的胡地，速度也不如携带专爱围巾的

胡地，复制特性比起魔法守护特性也要差一个档次。但尽管如此，MEGA胡地集特攻和速度于一身的特点还是大大超过普通胡地的，而魔法守护特性和复制特性从某种意义上来说可以共存，比如先利用魔法守护特性上场踩钉子不掉血，再MEGA进化后复制对方的特性，就是一种用法。

因为MEGA胡地对携带道具有限制，所以“专爱戏法”这个战术就不再适用了，但这反倒使它能够更专注于强攻或强化的传统战术。“冥想+自我再生”是一个古老而又经典的打法，因为MEGA胡地比不带专爱围巾的一般特攻PM的速度快，只要能先手冥想就能够占据主动。它的攻击手段也相当丰富，除了精神干扰、影子球和气合弹以外，还有在本作得到威力提升的预知未来和能量球，仙系特攻技能魔力闪光，可以当作物攻技能来用的精神冲击。辅助技能方面，电磁波和鼓掌也可以考虑。

玩家在使用MEGA胡地时，最好可以挑选速度个体值31且性格加速度的品种，并且在培养时加满速度努力值。这样的话胡地可以确保超过速度种族值81和以下的专爱围巾PM，在遇到这些PM的时候就可以确保自己有先手优势了。另外要注意的是在MEGA进化的那回合，MEGA胡地依然是120的速度水准，所以不要对自己的速度有盲目自信。



No.094

MEGA耿鬼（メガゲンガ-）

属性：鬼+毒
特性：浮游→踩影子

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	60	65	60	130	75	110	500
MEGA种族值	60	65	80	170	95	130	600

MEGA耿鬼的强化方向和MEGA胡地基本一致，但它逆天的踩影子特性却是MEGA胡地所不具备的。踩影子特性有多强相信各位玩家心里都非常清楚，忍兽和拥有类似特性的三地鼠都是非常令人头疼的角色，更不要说那个在对战平台永远被禁用、在实际游戏中从来没被公开的踩影吊灯鬼了。不过MEGA耿鬼一方面不如带了专爱围巾的吊灯鬼速度快，另一方面伤害输出也比不过有燃烧殆尽的吊灯鬼，所以追杀能力远不如踩影吊灯鬼。再加上它还需要一个上场MEGA进化的步骤才能获得踩影子特性，也不能像三地鼠、吊灯鬼那样冷不丁的出手突袭。

虽然MEGA耿鬼不能当作踩影吊灯鬼那样用，但围绕着踩影特性也是可以打出一些特殊战术的。灭亡歌战术就是其中一例，它不像其他PM那样需要靠黑眼神、挡路、漩涡这些束缚技能起手，用特性把对手困在场上后就可以灭亡之歌。而且省去了留给黑眼神的技能栏位后在配招方面会更加灵活，除了灭亡之歌和保护这两招必备技能外，还可以考虑挑拨、替身、催眠术、分担痛苦等技能，从而更好的针对不同的PM。

催眠战术是MEGA耿鬼的另一特色，利用特性困住对方PM后再将其催眠，对方玩家就没有任何还手的余地。MEGA耿鬼可以食梦、可以噩梦，可以直接攻击，也可以放欺骗空间后再交换下场，换上一只低速高攻PM来掌握场上主动权。另外，它

的殊途同归也有很高的成功率，在残血的时候可以尝试把对方的低速PM拉来一起陪葬。不过MEGA耿鬼并没有太大的速度优势，极限速度后也只能保证超过速度种族值70和以下的专爱围巾PM而已。

最后再强调一点，一向以优秀抗性示人的耿鬼是建立在浮游特性的基础上，而MEGA耿鬼没有浮游特性，在使用的时候可千万不要抱着“换耿鬼挡地震”的惯性思维。



No.115

MEGA袋龙（メガガル-ラ）

属性：普通
特性：早起/肝魂/精神力→亲子爱

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	105	95	80	40	80	90	490
MEGA种族值	105	125	100	60	100	100	590

虽然MEGA袋龙在造型方面不如其他MEGA PM那么霸气，但它独有的亲子爱特性却是大家关注的焦点。亲子爱特性能够使MEGA袋龙在一回合内攻击两次，第二次攻击的伤害为50%且能够正常发动附加效果。但当袋龙使用变化类技能和连续攻击技能的时候亲子爱特性不会发动，也就是说没有第二次攻击；当目标受到第一次攻击就被击倒时，该特性也不会被发动；像莽撞、一击必杀技等特殊技能也无法发动该特性。

亲子爱毫无疑问是非常强大的特性，它的效果究竟有多强呢？我们先用数据来分析下。因为MEGA袋龙的大部分攻击技能都可以触发特性效果，等于说是攻击力增加到1.5倍，换算成种族值的话就相当于212的物攻种族值和114的特攻种族值，而总种族值经过这样的换算后最多可以达到731的水准，比创世神阿尔修斯还要厉害。不过这是在物攻和特攻都加满努力值的特殊情况，实战中不大会去这样分配努力，而且算上特性效果的“换算种族值”和其他不算上特性的种族值也没有可比性。之所以用这样的数据分析，只是为了让大家对亲子爱特性的强度有一个直观认识。

亲子爱除了增加攻击力外，还能让那些带有附加效果的技能在一回合内发动两次特效。从MEGA袋龙目前掌握的技能来看，每次攻击后提升1级物攻的升力拳是最理想的选择，因为第一次攻击后就提升物攻的关系，第二发升力拳的伤害会提高，等于说一回合升力拳相当于70威力的格斗系攻击外加一次剑舞的效果。而舍身一击/报恩、猫式掌击、突袭、吸收拳这些技能虽然没有什么令人期待的附加效果，但依然是MEGA袋龙的重要攻击技能。除此之外，51%几率麻痹的压制，51%几率害怕的头突、岩崩和践踏，36%几率降物防的咬碎，19%几率冰冻的冷冻拳也在可考虑范围之内，而多打中一次性降两级速度的冻结之风、平整土地以及之前提到的岩崩也有很高的使用价值。不过在上述技能中，压制、头突、冷冻拳、吸收拳、冻结之风这些好技能都需要从前作传送，目前还是用不了的。

需要强调的是，那些伤害与自身攻击力无关的技能在发动第二段攻击时不会有50%的伤害修正，也就是说地球投和反击都是2倍伤害。在100级时一次打出200点伤害的地球投，以及4倍返还伤害的反击都相当可怕，不过地球投在目前只能从第三世代中获得。



No.127

MEGA大钳甲虫（メガカイロス）

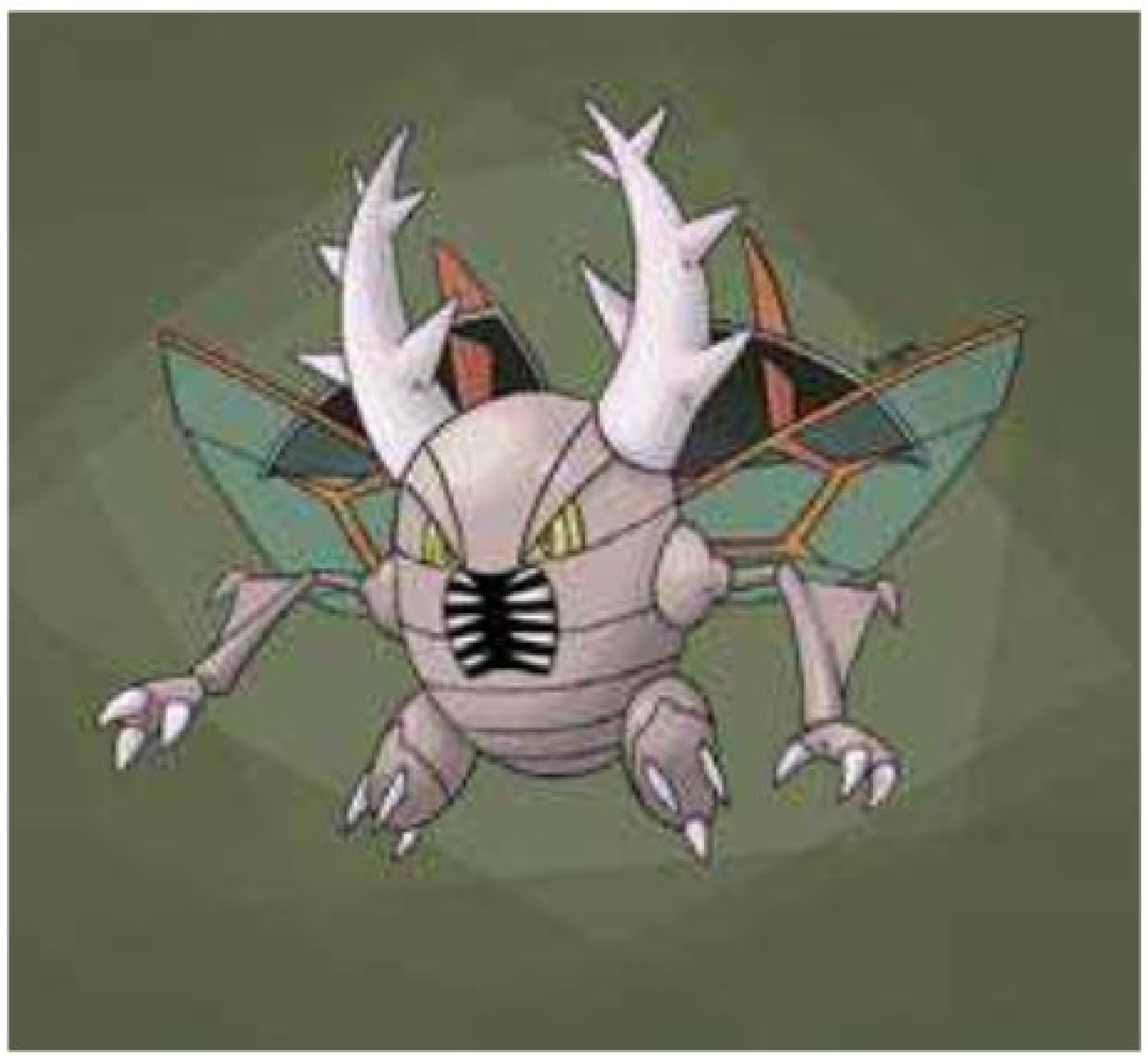
属性：虫→虫+飞
特性：怪力钳/破格/自信过剩→天空皮肤

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	65	125	100	55	70	85	500
MEGA种族值	65	155	120	65	90	105	600

大钳甲虫这只被玩家遗忘很久的PM居然能推出MEGA进化形态，着实出乎很多人的意料，MEGA大钳甲虫在全面提升能力的基础上还增加了第二属性，虽然“虫+飞”在抗性方面不一定比纯虫系好多少，但伤害输出能力却是有明显的提升。天空皮肤可以将普通系的技能转化为飞行系并且还有30%的伤害加成（对觉醒力量无效），这特性不但弥补了MEGA大钳甲虫缺少飞行系技能的问题，而且还使它一跃成为飞行系第一物攻手。另外，大钳甲虫可以先设法击倒对方一只PM发动自信过剩特性，接下来再去MEGA进化，这样的话算是把两个特性都利用了起来。

虽然MEGA大钳甲虫本身没有什么特别出彩的普通系技能，但这些普通的普通系技能到了它手里就可以发挥出不普通的效果。报恩的实际威力相当于132且没有任何副作用，完胜飞行系的物攻大招勇鸟；不在意副作用的话，还可以考虑实际威力156的暴走和舍身一击，以及实际威力195的亿万冲击；挣扎的最大实际威力有260之多，不过与这招搭配的忍耐需要从前作传送，而“替身+挣扎”的打法对MEGA PM来说并不好用；实际威力52的电光石火倒是非常好用，算上本系加成的话威力接近神速和突袭，只是因为火矢鹰的飞行系先制攻击太强，掩盖了MEGA大钳甲虫在这方面的光芒。另外，MEGA大钳甲虫可以带一招空元气来对抗对方的鬼火、电磁波和剧毒，这招发动特效后的实际威力高达182并且不会因为烧伤而降低伤害，但因为MEGA大钳甲虫无法带火焰之珠的关系所以不太适合作为主力攻击技能。而梦话战术能够无视暴走的副作用，但因为暴走的威力比报恩高不了太多，所以梦话战术仅在特殊情况下值得一用。

MEGA大钳甲虫在飞行系领域的破坏力目前来看是没人能替代的，而且它还能学会剑舞和巨大化，玩家先把对方抵抗飞行系的PM想办法解决掉后就可以派它来强化清场了。它除了飞行系技能外还有地震、岩石飞刃、肉搏等高威力技能可用，而虫系技能因为威力较低且打击面不佳的关系，即便是本系技能也没太多的使用价值，学不会蜻蜓点水实在太可惜了。而身为飞行系PM的MEGA大钳甲虫也学不会羽休，对手用石砾就会给它带来很大麻烦，这算是它的最大缺点吧。



No.130

MEGA暴鲤龙（メガギャラドス）

属性：水+飞→水+恶
特性：威吓/自信过剩→破格

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	95	125	79	60	100	81	540
MEGA种族值	95	155	109	70	130	81	640

对于暴鲤龙爱好者来说，MEGA暴鲤龙的出现的确是一个令人振奋的消息，但如何用好这只PM，也成为了摆在这些玩家面前的一个问题。

MEGA暴鲤龙的属性从“水+飞”变成“水+恶”绝对是倒退的表现，虽然“水+飞”有电系4倍弱点，但整体来说还是弱点少抗性多，非常有利于防守；而“水+恶”的属性弱点多达5个，不能抵抗格斗、地面和虫系攻击使得MEGA暴鲤龙无法再像以前那样参与联防了。另外，它虽然大幅度提升了物防，但毕竟损失了威吓特性，实际物理耐久反而不如以前，不过特防的提升倒是个好消息。

MEGA暴鲤龙在防守方面大幅度退步的同时，攻击方面也没有多大改观。以前暴鲤龙只有飞跃一招飞行系物攻技能，而现在的恶系物攻技能只有齿突和报复，据目前的已知情报是无法学会咬碎的。齿突的基础威力太低，而报复又不适合搭配龙舞，都不算是理想的本系物攻技能。而MEGA暴鲤龙的破格特性用处也不多，因为大部分浮游PM都不需要它用地震来打，“破格地震打浮游”可能只适用于洗衣机电鬼，另外还适用于冰之牙打MEGA妙蛙花以及地震打MEGA哥特拉王等场合。

尽管MEGA暴鲤龙的缺点多多，但还没有弱到没法用的地步。既然普通的暴鲤龙有不错的联防能力，那么玩家可以多利用它的威吓特性和抗性参与联防，等到时机成熟时再MEGA进化即可。MEGA暴鲤龙也可以像MEGA大钳甲虫那样利用自信过剩特性做文章，比如先龙舞再设法击倒对方一只PM，最后再MEGA进化就可以了。



No.142

MEGA化石翼龙（メガプテラ）

属性：岩+飞
特性：石头脑袋/压力/紧张感→硬爪

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	80	105	65	60	75	130	515
MEGA种族值	80	135	85	70	95	150	615

高速度的化石翼龙在MEGA进化后并没有得到太多的速度提升，150的速度种族值也只是和MEGA胡地持平，而根本用不到的特攻反倒还增加了10点种族值，让人觉得稍稍有点别扭。MEGA化石翼龙的硬爪特性要说是个不错的好特性，但它的岩系技能都不是接触攻击，而飞行系攻击技能也偏弱，只能靠铁头、咬碎、水尾巴、雷火冰牙等非本系技能来发动硬爪特性，这也让人感到非常遗憾。

因为MEGA化石翼龙本身缺乏高威力的物攻技能，岩石飞刃威力只有100且命中偏低，再加上135的物攻种族值在MEGA行列中实在是很一般，所以它的攻击力度并不值得过分期待，反倒是速度方面可以

设法多做文章。梦话战术就是一个可行之道，MEGA化石翼龙借助速度优势去先手梦话吼叫/吹飞，配合钉子可以很好的搅局，一旦把对方4倍岩系弱点的PM赶上场踩了石砾，可就大赚特赚了。整体来说，MEGA化石翼龙的表现比较平庸，希望我们以后能发现它更多有用的新遗传技能来改变它目前的境地。



No.150

MEGA超梦X（ガミュウツ-X）

属性：超能→超能+格斗
特性：压力/紧张感→不屈之心

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	106	110	90	154	90	130	680
MEGA种族值	106	190	100	154	100	130	780

MEGA超梦X（以下简称X梦）一口气增加了80点物攻种族值，一跃成为物攻种族值最高的PM，同时也成为特攻和速度最高的格斗系PM，以及种族值总和最高的PM。X梦的不屈之心特性虽然不怎么好用，但与原有的压力和紧张感特性相比是半斤八两，至少不会出现MEGA暴鲤龙那种威吓换破格的赔本买卖。

X梦的攻击技能相当丰富，可以将自己的两攻优势发挥到淋漓尽致。X梦虽然学不会格斗系物攻大招肉搏，但升力拳、吸收拳和过肩摔也挺好用，过肩摔在对付体重巨大的神兽时可以保证有100或120的威力，只是吸收拳和过肩摔目前需要从前作传送才能入手。X梦的超能系物攻技能只有精神切割和思念头槌，相比起地震、岩石飞刃以及可以充当物攻技能来用的精神破坏来说，这两招不用也罢。至于雷火冰三拳也没太大使用价值，毕竟这三个属性的特攻技能有更高的威力。

虽然X梦的特攻不如物攻高，但放着特攻种族值154的能力不用，绝对是愚蠢的行为。本系特攻技能方面，精神干扰和精神破坏一般都会选一个，后者还是当作物攻技能使用的；而波导弹和气合弹可能两招都不用，因为这两招的威力或命中存在一定问题，而且在已有格斗系物攻技能的时候没必要再来一招格斗系特攻技能。其他特攻技能方面，十万伏特、冷冻光线、火焰放射以及能量球都是理想的选择。

除了这些攻击技能外，X梦还可以考虑用下鬼火/电磁波、自我再生、巨大化/冥想这类辅助技能。不过X梦的技能栏位比较吃紧，这些技能仅供特殊情况下的参考，平时配招时还要以攻击技能优先。



No.150

MEGA超梦Y（メガミュウツ-Y）

属性：超能
特性：压力/紧张感→失眠

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	106	110	90	154	90	130	680
MEGA种族值	106	150	70	194	120	140	780

MEGA超梦Y（以下简称Y梦）与X梦并非彼此相互呼应，它的特攻种族值是全PM最高，特防和速度有不同程度的提升，但物防却下降了不少，容易被对手从这方面寻找突破口。没有双本系技能的Y梦在伤害输出方面比X梦差了不少，而Y梦的150物攻种族值也不太好利用，因为精神破坏完全可以取代精神切割和思念头槌了，而X梦惯用的吸收拳和过肩摔对于Y梦来说也没什么使用价值，要是Y梦能把物攻种族值的增强部分转移到速度上就好了。

Y梦的150物攻种族值不利用的话会很可惜，但它目前已知的物攻技能都不如精神破坏的效果好，所以只能一门心思专注于特攻了，精神破坏一定是必备的。因为Y梦没有格斗属性，所以波导弹和气合弹并不是必备的，把技能栏位留给十万伏特、火焰放射、冷冻光线、能量球这种威力、命中率和打击面都比较理想的特攻技能也比较好，另外精神干扰也值得考虑一下。另外因为Y梦的速度和特防还不错，所以“冥想+自我再生”的打法可以用一下，毕竟这个是那些专爱PM做不到的。由于Y梦的物防太低，所以在必要的时候也可以带一招鬼火，如果对手没有思想准备的话，自己的高物攻PM就会被Y梦吸引上场，而后被鬼火烧伤。



No.181

MEGA电龙（メガデンリュウY）

属性：电→电+龙
特性：静电/正极→破格

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	90	75	85	115	90	55	500
MEGA种族值	90	95	105	165	110	45	600

MEGA电龙是继泽克罗姆后第二只“电+龙”属性的PM，这个属性组合的属性弱点虽然略多，但抗性还是不错的，正好也符合它注重耐久的特点。虽然MEGA电龙跻身成为龙族一员，但它毕竟不是真正的龙，所以无法学会龙系大招流星群，惟一可用的龙系特攻技能就只有龙之波动，这点会让很多玩家感到失望。而MEGA电龙的特攻技能也比较贫乏，除了龙之波动和电系特攻技能外，就只剩下能量宝石、信号光线、气合弹和觉醒力量这几招可用，它们在威力和命中方面都有不同程度的问题。

既然MEGA电龙的攻击力度有限，而且抗性和耐久有一定潜力，所以配招时应该从这方面做文章。MEGA电龙能学会强化3级物防的棉花防御，搭配睡眠、电磁波等技能一起使用就可以不必担心对方物

攻PM的威胁。另外，它的后手变压也是一个特色，在承受对方一次攻击后再变压下场，可以为队友提供一次安全上场的机会，这对于那些擅长速攻但耐久很差的PM是非常有帮助的。MEGA电龙使用变压时，还可以搭配睡眠和梦话一起使用。



No.212

MEGA铁甲螳螂（メガハッサム）

属性：虫+钢
特性：虫族警报/技师/轻金属→技师

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	70	130	100	55	80	65	500
MEGA种族值	70	150	140	65	100	75	600

铁甲螳螂自从在《白金》学会了子弹拳后，就从冷门PM跻身入一线PM的行列，而能力全面上升的MEGA铁甲螳螂自然也不会差到哪里去。MEGA铁甲螳螂强制将特性改为技师后，等于说是帮助玩家省去了挑选特性的麻烦，如果玩家孵蛋时得到一只性格和个体值都不错，但特性是虫族警报的飞天螳螂时也不要急着扔掉，拿来当作MEGA铁甲螳螂来培养就可以了。

单纯从子弹拳的威力而言，MEGA铁甲螳螂绝对比不过能带专爱头巾的普通铁甲螳螂，所以它要利用自己不会锁招的灵活性优势，打出一些专爱铁甲螳螂无法使用的战术。剑舞接力就是个不错的选择，它剑舞后可以用子弹拳和虫蛀攻击，用羽休回血，等时机成熟的时候再用接力棒把强化后的物攻传递给队友。

MEGA铁甲螳螂也可以不剑舞不接力，因为它的物理耐久很高而且抗性好，再加上回复能力也比较强，完全可以当作一个攻击能力突出的盾牌来用，这时候后手蜻蜓点水、顺风团队加速、打落对方道具、以及“追击+剧毒”都是不错的手段，另外本作中能够清扫己方场上钉子的除雾也有重要使用价值。当然，MEGA铁甲螳螂依然可以用子弹拳和蛮力进行攻击，只是在使用过蛮力降低攻防后就需要直接换下场了。

最后说一点MEGA铁甲螳螂和UFO磁怪之间的关系。拥有磁力特性和觉醒火的UFO磁怪是铁甲螳螂的一大克星，但MEGA铁甲螳螂如果加满了HP和特防努力值，就不会被不带专爱眼镜的UFO磁怪用觉醒火秒杀，这样就可以用蛮力来反击或是用蜻蜓点水逃走；如果在培养铁甲螳螂时把速度加到221（100级时），这样就可以使



MEGA铁甲螳螂的速度达到241，正好超过UFO磁怪240的极限速度。不过UFO磁怪如果带专爱围巾的话MEGA铁甲螳螂就没可能在速度上胜出了，这时候还是考虑加满HP和特防努力值，或是配招里带顺风或是“高速移动+接力棒”吧。

No.214

MEGA大力甲虫（メガヘラクロス）

属性：虫+格斗
特性：虫族警报/上进/自信过剩→技能连锁

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	80	125	75	40	95	85	500
MEGA种族值	80	185	115	40	105	75	600

在诸多MEGA PM中，MEGA大力甲虫应该是种族值分配最为合理和高效的。因为它不能靠专爱围巾来提升速度的关系，所以在无法掌握速度优势的情况下降低了10点速度种族值反倒是件好事，这样就可以把这部分能力留在其他地方。MEGA大力甲虫完全用不到的特攻则是一点都没变，而物攻、物防和特防这三项都有显著加强，尤其是物攻竟然增加了60点种族值，使其成为全PM中物攻种族值第二，仅次于X梦。

MEGA大力甲虫的特性变为了技能连锁，为了充分运用这个特性，它在本作中习得了大量连续攻击技能，其中有价值的有升级技能种子机枪和飞弹针，以及遗传技能岩石爆破，目前还不清楚是否能学会冰柱针。因为本系技能飞弹针的基础威力提升到25，且命中率也有大幅度提升，所以对于MEGA大力甲虫来说，这招完全可以代替百万角突了。而它也可以像大钳甲虫和暴鲤龙那样同时利用到自信过剩和技能连锁特性的效果，如果有直接击倒对方PM的机会时就不要急着MEGA进化。

MEGA大力甲虫有一个格斗系的连续攻击技能突张，但它打满5次后也仅有75的威力，还是无法和肉搏相比。如果玩家觉得降两防的肉搏不利于它留在场上持续作战，也可以考虑复仇，正好适合它速度不快但耐久不错的特点。它除了双本系物攻技能和连续攻击技能之外，追击也是个值得考虑的好技能，虽然追击没有本系修正，但实际追击威力也与佐罗亚克威力相当。另外它还可以使用剑舞或巨大化，使自身的攻击能力得到进一步增强，能硬吃它剑舞后一发攻击的PM真的不多。

虽然MEGA大力甲虫在能力和特性方面都有近乎完美的表现，但它还是有一些不能忽视的缺点。它作为格斗系PM没有吸收拳和升力拳，作为虫系PM没有蜻蜓点水，所以在持续作战能力和机动性方面要逊于一般的格斗系和虫系PM。另外MEGA大力甲虫的速度偏慢，比它速度快且带了飞行系攻击技能的PM都能轻松防住它。



No.229

MEGA地狱猎犬（メガヘルガ-）

属性：恶+火
特性：早起/引火/紧张感→太阳力量

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	75	90	50	110	80	95	500
MEGA种族值	75	90	90	140	90	115	600

MEGA地狱猎犬虽然只有140的特攻种族值，但太阳力量特性还能增加50%的特攻，实际特攻种族值相当于234，比特攻

种族值第一名的Y梦还要高出不少。再加上晴天本身还有1.5倍火系加成，这使得MEGA地狱猎犬成为全PM中的特攻冠军。不过MEGA地狱猎犬的特攻能力全仰仗晴天，如果没有主场天气的优势它就会被打回原形，而晴天天气手之一的Y喷又不能和它在队伍中共存，那么要使用它的话要么带上干旱特性的九尾，要么让它自己带一招放晴。另外，MEGA地狱猎犬大幅度提升了物防能力，使它的物理耐久不再那么容易被对手突破。

虽然MEGA地狱猎犬的特攻能力非常强，但它的特攻技能并不多，想通过藏招的方式来克制到对方PM是不大有可能的。能享受晴天加成的火系特攻技能肯定是必备的，一般都用火焰放射和热风这两招，单打时用火焰放射，多打时用热风。另外能打水系的太阳光线也不可或缺，它同样能享受到晴天福利。MEGA地狱猎犬的恶系特攻技能只有一招恶之波动，但这招在得到本系加成后威力也不过和太阳光线相当，但论打击面大大不如了，没必要非带不可。淤泥爆弹则是为了更好的克制仙系PM，某些情况下值得考虑。除了这些攻击技能外，MEGA地狱猎犬还可以考虑一些实用的辅助技能，如提升特攻的阴谋，自造天气的放晴，封锁物攻的鬼火，以及拉对手垫背的殊途同归，其中殊途同归是第六世代的新增遗传技能。



No.248

MEGA巨甲龙（メガバンギラス）

属性：岩+恶
特性：起沙/紧张感→起沙

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	100	134	110	95	100	61	600
MEGA种族值	100	164	150	95	120	71	700

作为准神兽的巨甲龙在经过了MEGA进化后，种族值总和已经超越了那些封面主题神兽。表面看上去它的特防种族值只增加了20点，但因为沙尘暴天气能为岩系PM提供1.5倍特防加成，所以实际提升的是30点特防种族值。除了速度略慢以及属性弱点较多以外，MEGA巨甲龙身上几乎挑不出什么其他缺点。

MEGA巨甲龙的战术打法相当多变，能强攻能防守，能强化后秒队，也能从消耗中逐步积累优势，这里就不再去逐条分析它的各种配招打法了，但不管怎么为MEGA巨甲龙配招，都要建立在“它是沙尘暴天气手”的基础上。天气手要首先保证自己的存活，它能多活一回合，其他PM就多了一分享受天气福利的机会。等到双方的主攻手都拼得头破血流以后，MEGA巨甲龙再伺机清理战场就可以了。由于普通巨甲龙和MEGA巨甲龙都有起沙特性，所以先用巨甲龙制造沙尘暴天气，等天气结束或被改变时再MEGA进化，这样就可以最大限度的掌握到天气优势了。

另外，MEGA巨甲龙还有个“最强追击手”的身分，因为它的追击威力是全PM中最高的。尤其是在钢系不再抵抗恶系攻击的时候，要想追击那些物理耐久优秀的钢系PM，就必须用最暴力的追击手才行，这个角色非MEGA巨甲龙莫属。不过它不

能靠专爱围巾来提升速度，在追击一些高速PM的时候反不如一般的专爱围巾巨甲龙好使。



No.257

MEGA火鸡斗士（メガバシャ-モ）

属性：火+格斗
特性：猛火/加速→加速

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	80	120	70	110	70	80	530
MEGA种族值	80	160	80	130	80	100	630

加速特性的火鸡斗士在前作中就拥有着破坏游戏平衡性的实力，而本作追加了MEGA进化后实力强度更是可想而知了。一般的MEGA进化PM虽有超高的攻击能力，但因为不能带专爱围巾，所以先手能力方面是差了点。而MEGA火鸡斗士的攻击能力并不逊于一般的MEGA进化PM，而它的加速特性远比专爱围巾要好使的多，这样一只攻击超高速度超快的PM，如果对手没有能先制飞行系攻击的火矢鹰或MEGA大钳甲虫，想要防住它可真不是件容易的事情。

MEGA火鸡斗士的标准配招是“烈焰驱动+飞膝踢+剑舞+接力棒”，在通常情况下这四个技能可以让它发挥出最强的实力。不过考虑到MEGA火鸡斗士是对战中人人都会针对的大热门PM，所以有时候还要适当换一下技能。飞膝踢虽然威力巨大但副作用也很明显，很容易被对手用保护或换鬼系PM防下来，如果不慎MISS的话也挺让人闹心，出于安全考虑可以考虑把飞膝踢换成蛮力，但这样就不太适合搭配剑舞和接力棒了。如果不用飞膝踢的话，那节省出来的技能栏还可以考虑保护、雷电拳、地震等技能，虽然放弃了格斗系技能，但还是秉承着“强化攻击后再接力”的思路。

如果MEGA火鸡斗士不打算剑舞，或者不打算接力的话，配招就可以变得再灵活一些。鬼火、替身一方面可以有效针对对方的特定PM，另一方面还能进一步争取到加速的时间；升力拳可以作为剑舞和飞膝踢的合体来搭配接力棒，为其节省下一个技能栏位；燃烧殆尽则是为了利用到它130特攻种族值优势来打双刀。另外MEGA火鸡斗士可以尝试使用“忍耐+起死回生”，不过这个战术很容易被破解，最好当做出奇制胜的大招来用。



No.282

MEGA莎娜多（メガサーナイト）

属性：超能+仙
特性：同步率/复制/超感知觉→仙之皮肤

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	68	65	65	125	115	80	518
MEGA种族值	68	85	65	165	135	100	618

MEGA莎娜多在攻防两端的表现都极其亮眼。攻击方面，仙之皮肤特性可以让普通系技能转化为仙系且得到30%的威力加成，使MEGA莎娜多成为第一仙系攻击手，比仙系神兽泽尼亚斯还略胜一筹；防守方面MEGA莎娜多的特防能力很高且属性弱点只有鬼和毒，与一般特攻手硬碰硬还是没问题的，而物防虽然很低但可以靠鬼火补足，真遇到对方的物攻手时也不用那么担心。另外，玩家尽量挑选复制特性的拉露丝来培养，这样在MEGA进化前还可以先观察下对方的特性。

由于仙之皮肤特性的存在，MEGA莎娜多完全不需要仙系特攻技能，因为普通系特攻技能具有更高的威力。实际威力117的高音是它的首选技能，但这招需要从前作传送；轮唱在多打中比较好用，接在队友后行动时可以打出156的实际威力；破坏光线的实际威力高达195且有本系加成，但因为副作用的关系，一定要在确保打倒对方关键PM时才能使用。至于仙系特攻技能魔力闪光和月之力量，在正常情况下都是不考虑的。

除了普通系变仙系的特攻技能外，MEGA莎娜多还可以考虑能量球、影子球、气合弹、十万伏特等技能来增大打击面。而超能系技能虽然打击面与仙系技能重复，但毕竟有本系加成，而且精神冲击和援助力量这两招还算有特色，也值得玩家考虑。

丰富的辅助技能也是MEGA莎娜多的一大特色，这让它的战术打法更难以被对手猜透。能够弥补物防的鬼火和能够弥补速度的电磁波是比较常用的干扰技，但挑拨和鼓掌在特定场合下也非常有用；分担痛苦可以同时兼顾伤害和回复，配合替身会有更好的效果；冥想除了增加特攻特防之外，还能显著提升援助力量的威力，另外在配合黑眼神的时候也能收获到奇效；欺骗空间的重要性自不必说，神奇空间在某些场合下也非常好用，而且本作中不再有负优先度了；殊途同归、临别礼物和治愈之愿都是为了在红血时做出最后贡献，一般不和分担痛苦一起使用，不过殊死一击的破坏光线有时候也能起到同样的效果。



No.303

MEGA钢嘴娃娃（メガクチ-ト）

属性：钢+仙
特性：怪力钳/威吓/全力攻击→大力士

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	50	85	85	55	55	50	380
MEGA种族值	50	105	125	55	95	50	480

MEGA钢嘴娃娃的物攻经过了大力士特性修正后，实际种族值可以达到259之多，如此出色的物攻能力令一般物攻PM望尘莫及；它的两防各自增加了40点种族值，虽然整体耐久不算一流但抗性却非常优秀，只有火和地这两个属性弱点，抵抗属性有11个之多。另外它在MEGA进化之前还能用威吓特性变相提升自身的物防，不过它此时的物防毕竟不高，不太适合频繁换上场施展威吓特性，还是尽早MEGA进化为妙。因为MEGA钢嘴娃娃的物攻能力实在太优秀，所以当盾牌用的话会有点大材小用，但抗性优势至少也给它带来了联防和与对手硬拼的资本。

MEGA钢嘴娃娃虽然学不会地震和肉搏这类高威力技能，但能学到的物攻技能还是很丰富的，很容易利用克制的属性攻击打对方一个措手不及。嬉戏和铁头是MEGA钢嘴娃娃仅有的本系物攻技能，但铁头的打击面和性能不如嬉戏，没必要同时带双本系不可。突袭能够让慢速的MEGA钢嘴娃娃先手攻击，配合替身使用会有更好的效果；打落在攻击持有道具的PM时可以打出97的高威力，并且能废掉对方的道具；欺诈对高物攻PM的效果奇佳，且大力士特性在这时候依然能发挥出效果；岩石飞刃、雷电拳、冷冻拳、炎之牙和升力拳则是为了做到属性克制，不太适合在一般场合下使用。



MEGA钢嘴娃娃能学会的辅助技能比较多，但考虑到它的定位是物攻手，所以像接力棒、石砾、能量储存、分担痛苦这些好技能就不予考虑了。剑舞能够大幅度提升MEGA钢嘴娃娃的伤害输出，但光靠突袭来打先手还是不保险，如果有队友帮忙用欺骗空间的话就可以放心剑舞了。

No.306

MEGA哥特拉王（メガボスゴドラ）

属性：钢+岩→钢
特性：坚硬/石头脑袋/重金属→过滤器

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	70	110	180	60	60	50	530
MEGA种族值	70	140	230	60	80	50	630

MEGA哥特拉王是少有的防守型MEGA PM，230的物防种族值与壶壶龟相当，但HP种族值则是远远胜出，整体物理耐久可以达到193973，比大钢蛇（176646）、雷吉洛克（181636）和冰船兽（183998）这些典型的高物理耐久PM还要高出一个档次。并且它的抗性比这些PM更加出色，纯钢特性的先天抗性优势和过滤器特性的减免克制伤害都是这几只PM比不了的。简单来说，MEGA哥特拉王是目前最强的物防盾牌。

MEGA哥特拉王拥有不少物防盾牌应具备的防守技能。吼叫和龙尾能够破解对方的强化战术，配合石砾还能给对方队伍造成可观的杀伤，而且石砾是它的遗传技能并不需要从前作传送；电磁波对大部分高速PM都有不错的限制效果，搭配铁头一起使用的话还能进行“麻痹+害怕”的双封锁，令对方PM难以出招；挡路搭配剧毒、电磁波一起使用时的效果也蛮不错，如果针对特定PM的话还可以用怨念来消耗对方关键技能的PP值。因为MEGA哥特拉王学不会自我再生一类的回复技能，再加上道具又不能带剩饭，所以必须要带一招

睡眠来回血，好在本作睡眠的持续时间又改回了第五世代之前时的样子，即便换下场也不会重置睡眠时间了。

虽然MEGA哥特拉王的物防能力十分耀眼，但它的特防能力还是很一般，在一般情况下还要想办法避开对方的特攻手。另外，它的物攻种族值比较高也能学会不少物攻技能，如铁头、地震、蛮力、水之尾、雷火冰三拳等等，搭配诅咒使用也是种不错的打法。但可惜的是它学不会螺旋球，而双刃头突因为缺少本系加成和石头脑袋特性的关系也不再适用。



No.303

MEGA瑜伽战士（メガチャ-レム）

属性：格斗+超能
特性：瑜伽之力/超感知觉→瑜伽之力

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	60	60	75	60	75	80	410
MEGA种族值	60	100	85	80	85	100	510

MEGA瑜伽战士的实际物攻种族值相当于249，与携带生命玉的瑜伽战士相比，还是MEGA形态具有更高的攻击力。不过它的物攻略逊于MEGA钢嘴娃娃一筹，尽管它的速度比MEGA钢嘴娃娃快不少，但因为不能带专爱围巾所以速度只是不上不下的水平，反而不像MEGA钢嘴娃娃那样在欺骗空间下就有先手优势。而在耐久和抗性方面，它比MEGA钢嘴娃娃也要弱一些。另外，它的种族值分配也不甚合理，几乎用不到的特攻还增长了20点种族值，如果分配给速度就再好不过了。

虽然MEGA瑜伽战士看上去被MEGA钢嘴娃娃全面压制，但它在技能配置方面还是有一定优势的。格斗系技能肯定是必备的，飞膝踢具有极其恐怖的威力，在没有提升物攻的情况下就可以打掉满物理耐久水君80%左右的HP，也就是说水君如果物理耐久加的不够多或者上场时踩了钉子就可能被直接秒杀。不过飞膝踢一旦MISS或是被保护的话也有严重的后果，所以为了求稳的话格斗系技能也可以考虑吸收拳或升力拳。吸收拳可以通过遗传获得，能够让MEGA瑜伽战士有持续作战的资本，搭配巨大化一起使用的话效果非常好，甚至可以跟对方的物攻型PM正面硬拼。升力拳虽然基础威力低，但可以间接提升其他物攻技能的威力，而且即便被飞行系或仙系PM挡下来也完全不吃亏，与吸收拳或飞膝踢一起使用也不是不可以。超能系技能反倒没有那么重要，思念头槌因为命中不满的关系反倒不如精神切割实用，不用这两招也没什么问题。

MEGA瑜伽战士的其他攻击技能有打击面丰富的雷火冰三拳、针对仙系的毒突、先制技能子弹拳和猫式掌击、以及针对特定PM的岩崩。辅助技能方面最常用的就是巨大化，而自我再生可以被吸收拳所取代。



No.310

MEGA雷电兽（メガライボルト）

属性：电
特性：静电/避雷针/负极→威吓

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	70	75	60	105	60	105	475
MEGA种族值	70	75	80	135	80	135	575

MEGA雷电兽的种族值分配相当合理，特攻和速度这两项最重要的能力各增加了30点种族值，而两防也各增加20点，无用的物攻种族值则是毫无变化。因为电系PM在本作中新增了不被麻痹的效果，再加上MEGA雷电兽又是最快的电系PM，所以它在快攻方面的表现还是值得期待的。如果玩家培养出一只满速度努力且性格修正速度的MEGA雷电兽，那就可以确保快过速度种族值73的专爱围巾PM。另外，MEGA雷电兽的特性也很有很大的挖掘空间，先用普通形态的避雷针特性吸收电系技能并提升自身特攻，再MEGA进化用威吓特性削弱对方的物攻，可以在攻防两端得到一定的优势，在多打中的效果更加明显。

虽然MEGA雷电兽能学会的特攻技能不多，但它的战术花样还是挺丰富的，值得玩家去好好开发研究一番。首先MEGA雷电兽是一个不错的特攻游击手，这得益于它有燃烧殆尽和变压这两个适合游击的技能，燃烧殆尽是上场后来一发就走人，而变压则是直接一击脱离，尽管燃烧殆尽的副作用会影响到变压的威力，但利用变压换人总是比直接换人多出一些伤害的，而它的威吓特性与游击手的定位也是相吻合的。其次，MEGA雷电兽也算是晴雨天气队伍中的一员大将，因为它在雨天中可以用必中的雷电，晴天中则有火焰放射和燃烧殆尽这两招威力得到加成的火系攻击，在能学会火系技能的电系PM或是能用雷电的火系PM中是速度最快的，不过它只能学会求雨而没有放晴，而求雨和火系技能还是有点冲突的。

除此以外，MEGA雷电兽作为速度和特攻种族值最高的电系PM，在运用电球这个技能的时候有先天的优势，配合电磁波一起使用的话，在面对大部分PM的时候都能打出120威力，但地面系和电系PM都是不吃电磁波的。另外，它还能学会电能领域和电磁浮游，前者能使场上电系技能的伤害增加，后者可以使自身免疫地面系攻击，这样它就没有属性弱点了。



No.354

MEGA诅咒娃娃（メガジュペッタ）

属性：鬼
特性：不眠/洞察/诅咒身躯→恶作剧之心

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	64	115	65	83	63	65	455
MEGA种族值	64	165	75	93	83	75	555

在众多MEGA PM中，MEGA诅咒娃娃的种族值总和是倒数第三，但因为MEGA钢嘴娃娃和MEGA瑜伽战士都有变相增强

种族值的特性，所以MEGA诅咒娃娃就会在先天能力方面存在一定劣势。它的种族值分配也不甚合理，物攻虽增加40点种族值，但它却没几招好用的物攻技能；特攻增加10点种族值几乎没有意义，而物防、特防和速度都非常不够用。好在MEGA诅咒娃娃有恶作剧之心这样的神级特性，但要注意它在MEGA进化的当回合是无法利用该特性先手出招的。所以玩家切记要让它在对方的慢速PM面前去MEGA进化，或者干脆带一招保护来度过难熬的第一回合。

丰富多变的辅助干扰技能是MEGA诅咒娃娃的最大特色。首先，它和鬼精灵是游戏中仅有的两只会鬼火且有恶作剧之心特性的PM，先手鬼火对于物攻型PM的压制能力不言而喻，只有少数不怕烧伤或能够先制攻击的物攻型PM是它和鬼精灵对付不了的。其次，先手殊途同归目前是MEGA诅咒娃娃的专利，这可以保证它在必要的时候和对方一换一，除非对方有先制攻击技能，否则一定不敢对MEGA诅咒娃娃出手攻击。另外棉花防御也是MEGA诅咒娃娃的一个特色技能，该技能只能通过购买《Fami通》杂志的2011年特典来入手，相比起削减两级物攻的鬼火来说，提升三级物防的棉花防御有更好的防御效果且不会存在使用失败的问题，但它比鬼火少了重要的持续伤害。除了以上这三招技能外，分担痛苦、梦话、电磁波、挑拨、替身这些技能搭配恶作剧之心特性使用时的效果也挺不错。

虽然MEGA诅咒娃娃需要围绕恶作剧之心特性来展开战术，但攻击技能也得带上一两招才行，这一方面是为了不被对方的挑拨针对，另一方面也是为了利用它高达165的物攻种族值。不过它的物攻技能实在乏善可陈，除了鬼系的鬼隐/影袭/暗影爪、恶系的突袭/追击/打落外，就只剩下一招尘埃喷射了，况且鬼系和恶系技能的打击面几乎重复，这会进一步缩小它的技能选择空间。值得一提的是它的梦话战术，因为梦话抽到的攻击技能也可以发动恶作剧之心特性，所以这时候就不需要影袭和突袭这两招先制攻击技能了，不过这个战术也会极大限制到它的战术灵活性，像是殊途同归和鬼隐就不适合搭配梦话。



No.359

MEGA灾兽（メガアブソル）

属性：恶
特性：压力/强运/正义之心→魔法反射

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	65	130	60	75	60	75	465
MEGA种族值	65	150	60	115	60	115	565

多长出一对翅膀的MEGA灾兽虽然没有把属性变成“恶+飞”，但速度却有着突飞猛进的进步，提升的40点种族值在当前的MEGA PM中是幅度最大的。它的两攻也有不同程度的增长，特攻种族值也提升了40点之多，只不过它没有强化过两防，在MEGA PM中属于耐久最差的行列，这必然会加大它的使用难度。MEGA灾兽的最大优点就是它的魔法反射特性，这个神级特性也正是它的战术核心部分。

MEGA灾兽的打法类似于光精灵，它

们都可以围绕魔法反射特性来实施长接力战术，因为吹飞、吼叫、电磁波、虚张声势/怪异光、寄生种子、挑拨等常用的破接力手段都会被魔法反射特性反弹回去，所以对手要破解我方的长接力战术就需要一些非常规手段才行。MEGA灾兽不同于光精灵之处在于它攻击更高耐久更弱，所以打法应该更侧重攻击而不是接力。像光精灵可以只带一招甚至不带攻击技能，全力保证接力的成功率，而MEGA灾兽如果也像光精灵那样的话，那么优秀的两攻能力就会被浪费掉，这样还不如用光精灵呢。

MEGA灾兽在一般情况下应当主打物攻，因为它的本系物攻技能突袭、追击、打落都各有特点，比起恶之波动这种性能平庸的本系特攻技能要好用一些，再加上它的物攻种族值比特攻高出不少，且有剑舞这样的配套强化技能。除了本系物攻技能以外，它还可以考虑嬉戏和岩石飞刃，而蛮力因为副作用的关系不适合用在长接力战术中。虽然它的物攻技能不多，但因为它需要留一个技能栏给接力棒，如果再带上剑舞的话只剩下两个技能栏，这几招物攻技能完全够它用了。需要强调的是，MEGA灾兽的突袭是游戏中伤害最高的先制攻击技能（不计道具加成），而且这招和魔法反射特性也有一定的互补效果，但这招也不能过分依赖，因为对手只需要使用替身就可以轻易破解它。



MEGA灾兽的特攻技能比物攻技能更加丰富，而且有配套的强化技能冥想，但在它的长接力战术中，再丰富的特攻技能最多也不过同时带三招而已，所以还是不如主打物攻合算。另外它还能学会鬼火来弥补自身低下的物防，如果技能栏允许的话倒是可以带上。

No.445

MEGA叠翅鲨龙（メガガブリアス）

属性：龙+地
特性：沙隐/鲨鱼皮→沙之力量

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	108	130	95	80	85	102	600
MEGA种族值	108	170	115	120	95	92	700

MEGA叠翅鲨龙是继MEGA巨甲龙之后又一只可以MEGA进化的准神兽，高达700的种族值总和非常耀眼，与“最强龙系PM”黑白丘雷姆并驾齐驱。MEGA叠翅鲨龙不如普通的叠翅沙龙快，也失去了“可以创造奇迹”的沙隐特性，所以叠翅鲨龙的惯用战术套路对MEGA叠翅鲨龙是不适用的。但这并不意味着叠翅鲨龙MEGA进化后就变弱了，只是玩家需要为它开发出一套全新的战术打法才行。

MEGA叠翅鲨龙拥有顶尖威力水准的双本系攻击，如果不考虑生命玉、专爱头巾和专爱眼睛等道具加成，那么它的地震、逆鳞/龙爪、大地力量都是全PM中的伤害最高的。骨棒嘎拉嘎拉算是地面系中高物攻的象征，但它比起发动了沙之力量特性的MEGA叠翅鲨龙来说，地震的伤害还是会稍低一些。MEGA叠翅鲨龙的流星群也有数一数二的高威力，虽然比不过拉迪奥斯、三颜龙等PM，但在物攻能力方面却远远胜出。虽然它的耐久不错有跟对手硬拼的资本，但它在先手攻击时可以更好

的发挥出自己的高攻击优势，所以玩家可以考虑让其他PM用速度接力、粘网、顺风等手段来弥补它速度不足的问题。需要说明的是，叠翅鲨龙在MEGA进化的当回合仍可以按照102的速度种族值来决定行动顺序，这个优势值得玩家去好好利用。

虽然仙系PM是龙系PM的天敌，但MEGA叠翅鲨龙却不用怎么担心仙系PM的威胁。因为一般的仙系PM根本承受不住它的地震，用仙系攻击跟它对拼的话恐怕吃亏的还是自己，而光翼兽虽然同时免疫龙系和地面系攻击，但挨一下铁头也完全伤不起，所以能威胁到MEGA叠翅鲨龙的还是那些冰系攻击而已。MEGA叠翅鲨龙的常用技能也就上述这几招本系攻击技能，在极个别情况下可能会带上火之牙或火焰放射来对付一下多塔克、铁甲螳螂、盔甲鸟、铁盘坚果等钢系PM，而带不带剑舞也是看情况而定，笔者更倾向于不带这招。

因为MEGA叠翅鲨龙的耐久比较高，所以在某些特殊情况中也可以尝试一下梦话战术。梦话战术的优势不仅仅体现在回血续航方面，如果梦话抽到了逆鳞那么逆鳞只会攻击一回合，既不锁招也不会使自己混乱，类似于MEGA大钳甲虫用“梦话+暴走”时的效果；如果梦话抽到了龙之尾，那么龙之尾就不会后制攻击，在面对速度不如MEGA叠翅鲨龙快的PM时就可以在它攻击之前就把它驱赶下场。当然，因为睡眠和梦话已经占去了两个技能栏，所以MEGA叠翅鲨龙能选择的攻击技能就非常有限，这会牺牲掉它的一部分攻击优势。



No.448

MEGA卢卡里奥（メガルカリオ）

属性：格斗+钢
特性：不屈之心/精神力/正义之心→适应力

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	70	110	70	115	70	90	525
MEGA种族值	70	145	88	140	70	112	625

MEGA卢卡里奥与普通的卢卡里奥相比，能力的提升反倒是次要的，鸟枪换炮的特性才是真正的重点。普通的卢卡里奥的特性相当鸡肋，除了正义之心特性在双打中偶尔还可以用一下以外，其他两个特性几乎是摆设；而MEGA卢卡里奥的适应力特性则是实打实的效果，等于是让它的本系攻击额外提升33%的伤害，比生命玉的加成还要高一些。也正因为这个特性，MEGA卢卡里奥的子弹拳和神速拥有同样的威力，子弹拳因为克制属性和PP值的关系基本上可以把神速取代了。

MEGA卢卡里奥一般都会主打物攻，因为物攻技能的性能和种类都更加丰富。替代神速的子弹拳一般是必备的，它可以对付那些抵抗格斗系攻击的仙系PM；格斗系物攻技能自然也必不可少，高威力的肉搏和飞膝踢、能够回血的吸收拳、能够提升物攻的升力拳都值得考虑，在必要情况下甚至可以同时带上两招。为了弥补“格斗+钢”的打击面不足，它还可以考虑咬碎、雷电拳、岩石飞刃和火焰踢中的一招或两招，但这些技能的伤害比起本系技能来说就低多了。如果还有技能栏位的话，它可以再带上物攻强化技能剑舞或巨大化。

MEGA卢卡里奥虽然有很高的特攻能力，但与之配套的特攻技能却比较少。先制特攻技能真空波比子弹拳的打击面要稍好一些，但相信如果MEGA卢卡里奥能学音速拳的话这招就不会再有人用

了；波导弹虽然必中但威力不高，与诸多格斗系物攻技能相比毫无优势；而精神干扰、影子球、光栅加农炮这些特攻技能就更没有吸引力了。这样看来MEGA卢卡里奥不但不适合主打特攻，而且连打双刀的必要都没有。

最后值得一提的是MEGA卢卡里奥的梦话战术，它的梦话巴投不仅有先手攻击的可能性，而且威力也比较高。与依赖梦话巴投的纳迦奇相比，速度更快的MEGA卢卡里奥在这个战术上的表现要出色的多。不过MEGA卢卡里奥本身可以用吸收拳来回血，梦话战术在回血续航方面的优势不大，主要目的还是解除烧伤等的异常状态。



No.445

MEGA雪巨人（メガユキノオ-）

属性：草+冰
特性：降雪/隔音→降雪

	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
原种族值	90	92	75	92	85	60	494
MEGA种族值	90	132	105	132	105	30	594

MEGA雪巨人的出现为弱势的冰雹天气注入了一记强心针，虽然冰雹天气依然比其他三个天气弱，且降雪特性也不能带来永久天气，但MEGA雪巨人的自身实力就足以力挽狂澜。它的能力分配相当合理，速度狂降30点种族值后换来的是两攻和两防的大幅度提升，况且它本来就对速度没什么需求。因为它的耐久优秀且抵抗了地、水、草、电这些热门攻击属性，可以多参与联防，不过它的属性弱点非常多所以还要多加小心。另外，它和MEGA巨甲龙一样，可以利用MEGA进化前后的特性来制造两次冰雹天气，所以玩家不要在它上场时就急着将它MEGA进化。

MEGA雪巨人不但是冰雹天气手，而且还是冰雹队的攻防核心。在防守方面，它除了以上提到的耐久和属性抵抗外，能用寄生种子消耗并回血也是个很大的优势。虽然寄生种子对草系PM无效，但相信没有哪个草系PM敢换上来挡MEGA雪巨人的寄生种子，相反MEGA雪巨人倒可以经常换上场来承受对方草系PM的寄生种子和催眠粉。它还能学会光之壁和草笛，虽然这两招算不上什么性能出色的技能，但却挺适合冰雹队的战术体系。

MEGA雪巨人在攻击方面也有相当出色的表现，它的物攻和特攻种族值都是草系PM之最，而在冰系PM中也仅仅输给白丘雷姆和黑丘雷姆，所以很适合打双刀。MEGA雪巨人拥有全PM中伤害最高的冰飞石（不计道具加成），能够很好的应对大批4倍怕冰的龙系PM，这招一般都是它惟一必选物攻技能。而种子机枪、地震、气合拳、岩崩这些物攻技能只是特定情况下的备选，比如地震可以对付九尾，岩崩可以打打Y喷。在特攻技能中，冰雹天气必中的暴风雪和能够吸血的亿万吸取也是它的必选技能，有时候也可以带上气合弹来对付巨甲龙。



www.dooland.com

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

精灵中心



欢迎来到精灵中心。话说本人越到年末越忙，越忙还越想静下心来好好打打游戏，生活果然是充满了各种各样的不如愿啊。不过呢，这也不是什么坏事，有期待总是好的。其实比起忙完了打游戏，本人还是更期待12月下旬的口袋银行——那么多一路陪伴的口袋妖怪等着来新的平台上一展风采呢！大家如果有条件，也让自己的口袋妖怪们在最新作中集结吧！

串种

每次玩《口袋妖怪》的时候，看到尼多王和尼多后，就总会想象它们两个王和后会不会生出一只尼多王子之类的精灵。又比如东面和西面不同颜色的海晅蝓会不会杂交生出一只两种颜色都有的海晅蝓……雌雄布伦水母会不会生出一只双色的水母，一想到这些就觉得《口袋妖怪》的世界真是奇妙无穷啊！

广州 小智

库玛： 你说的是串种？《口袋妖怪》里还真没有。

乌冬： 等以后口袋妖怪可以随便上色的时候，你这想法就能实现了。不过可能性很低。

阿鲁： 感觉你其实是在赞扬现实中才有的奇妙无穷呢。

马修： 虽然口袋妖怪的串种设定还没有，但这代树果已经开始有串种了……

闪光三则

玩《蓝宝石》时遇到一只闪光的蓝色雷电球，一招打剩它1/3的HP，然后到它出招，它竟然自爆！自爆啊！（大哭……）

广州 张小猫

重温《黑2·白2》，在飞云市下水道遇到了两只伊布，其中一只还是闪光的（人生第一闪）！但发现身上只有大师球，长期不抓精灵的伤不起啊（TT）！

深圳 无鸣

夜深人静时，老妈已沉沉睡去，我悄悄拿出NDS，开始刷努力，刷着刷着，突然眼前一亮一只闪光皮皮出现了！我兴奋地蹦起来爽快扔出一个大师球把它抓了，人生第一个闪光啊！闪光皮皮已经成为我的队医之一，抓到闪光的那种感觉真是妙不可言，估计以修哥的RP一辈子也碰不到吧，嘿嘿。

Rocky 铭

阿鲁：这三条这么有规律地往一起放，一看就是马修用来发泄怨念的！

半夏：我倒觉得这是在让前两个看到第三个时后悔的……

乌冬：如果没有其他精灵，大师球该用就用吧，不要给自己留下遗憾。

马修：对，尤其是雷电球、双弹瓦斯这种见面二话不说就自爆的，如果没信心一回合给催眠，那就什么球给力扔什么球吧：大师球每作都有，但闪光精灵绝对是特别稀有。至于闪光精灵，我其实是最近这些年遇到的少了，《金·银》中的闪光大岩蛇、小拳石这些就不说了，《钻石·珍珠》的时候还在大湿原的狩猎区内收服了闪光的毒尾蝎。现在第6代闪光几率高，我也有碰到新的哦，只不过失手打死了……

玩家画廊扩大版·简笔速绘

厦门 阿皮



马修：《口袋妖怪》的简约风格相当有魅力啊！

玩家画廊扩大版 · 舞龙



小智

马修： 风格好棒！

库玛： 标题不对啊？等等，真正的标题原来暴露了你把这幅画的雪藏时间啊！

阿鲁： 所以说马修你应该再等两辑再刊登……

懿

老师讲课讲到“宇文新洲之懿范”：说“懿”是美好的意思，一般家里有文化就会给女儿起名带个懿字，于是全班爆笑，因为班上有个男孩的名字中带“懿”字。

沈阳 腌甜葱

库玛： 你们老师说得是有些绝对了……

半夏： 司马懿哈哈大笑表示抗议！

马修： 果然是离开校园越久知识忘得越多，我是百度了之后才知道这是《滕王阁序》里的段子。

叫你用金手指

我朋友泽哥迷《白2》，一周目打黑丘雷姆直接用金手指捉了，冲到精灵中心取丘雷姆时黑屏，他马上关了金手指，再重启游戏，发现存档被删了……我在一旁又跳又舞：“不该，不听老人言，吃亏在眼前，谁叫你用金手指！”然后我们又从头来过了。

湛江《？晓？》

乌冬： 叫你用金手指！

库玛： 叫你用金手指！

阿鲁： 等等，你们是打游戏从头来过，还是你们的交情从头来过？

马修： 黑/白丘雷姆都是特殊的剧情而且是合体后的，用金手指捕捉肯定对游戏有不良影响，以后注意使用吧……

70辑调查之你如何看《X·Y》的提前偷跑

偷跑得太厉害了，玩的时候少了些惊喜。

江门 Xerneas-RX

这次大量偷跑很不道德，作为玩家，我们应该等待发售并自己发掘其乐趣。

上海 某耗子

在贴吧上看了直播，增加了期待值。就是提前10多天有点吓人。

上海 光の轨迹

对于现在还没玩到的本吊来说，剧透能使我更早地多了解此游戏——让剧透来得更猛烈些吧！

深圳 HAMI

无所谓了，游戏那么精彩，又不差这点剧透。

南宁 小安

连冠军都剧透，太过分了啊！

沈阳 张KEN

剧透……还好吧，我本来玩的就是收集育成，嗯……

南宁 Peru

早已被剧透麻木的表示：大家就不能少剧透点么！

大连 六月冰

讨厌死啦，那些天都不敢上微薄和贴吧了，结果还是在群里被剧透了（TT）！

青岛 Airu-Wang

马修：这一转眼《口袋妖怪 X·Y》也发售快俩月了，之前剧透的事情却还是记忆犹新，分享精神也好，吸引眼球也好，不管怎么说，还是标注下剧透为好——当然，即便如此很多人还是会抱着好奇之心点开后各种懊悔，比如本人。

71辑调查之如何看待好友狩猎场？开FC交流的话你是否会为此提供FC码？

如果《口袋玩家》需要提供的话，我会提供。但是只有双方加了才有效，所以……

郑州 叶子龙

机子被没收了没有任何看法，但提供了不知道对方的应该还是加不了。

广州 浅蓝梦幻

我觉得有QQ分享就好，这个真心没必要。

西安 恐龙之月

在微博和论坛上早早放上了自己的FC码、又加了不少人但始终大多数头像是灰色的苦命人含泪飘过。

江门 阿坤

FC人数已经好多了，于是就不打算继续加了，所以我就不提供了。

上海 Happy Chang

有会提供的，但是现在，我还没有3DS……

桂林 仔猫

看起来是福利啊，不过该怎么让对方来加我呢？

秦皇岛 GT

会提供！

中山 冯柏郎

感觉没什么必要。嗯，大概是和我在玩《绿宝石》有关系。

连云港 Badream

马修：FC码的交流是双向的，以目前来看，还是实施不了的……

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
广州	皮比	873349385
汕头	苍海殿R	597498573
上海	汉堡	343169074
上海	某耗子	549992335
厦门	卡比口袋	839659490

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
何大头	71	口袋画廊	萌物时装秀	稿费发放方式
透也	71	口袋画廊	索人	稿费发放方式
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编
笛银	68	口袋画廊	夜骷鬼拟人	姓名/稿费发放方式/地址邮编
颜宇晨	65	口袋画廊	对决	稿费发放方式
张逸帆	66	口袋画廊	白龙和黑龙	稿费发放方式
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编
FOUR	65	口袋画廊	元祖鸟	稿费发放方式

玩家画廊 口袋版

南昌 皮之山丘

马修：一只叫三毛的皮丘？



马修：论口袋妖怪晴天打伞的必要性。

广州 小智



泉州 火黎

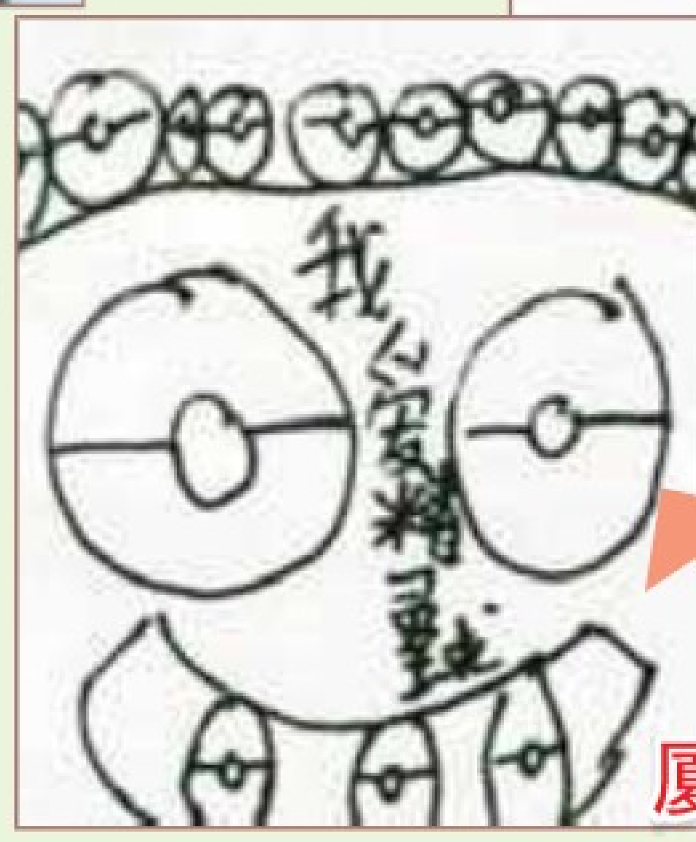


马修：这个小磁怪看起来特绅士。



深圳 Glacia

马修：泪流满面说的就是这表情。



马修：这位同学用他喜爱的精灵球拼成了一张霸气的脸。

厦门 卡比口袋

口袋聊天室

66辑的小刚纸模做出来好有爱！各种有趣，好像冰箱……

太和 天使弧光

马修：这种风格的纸模是一个系列的，小刚是其中之一，其他的还有马里奥、奎托斯、士官长等各种游戏角色。

超梦的觉醒形态让我想到以前玩《红》的时候，用乘龙的冷冻光线把超梦打到残血附加冰冻，然后扔个精灵球，抓住了……真是美好的回忆！

广州 黑玫瑰

马修：握手啊，当时盗版卡存档问题多所以打很多次《红·绿》，但每次抓超梦，必然是抓完急冻鸟通关后去，然后急冻鸟用暴风雪必然先出招，必然给超梦打到很少HP且必然给超梦附加冰冻状态，然后一个超级球必然搞定。

没记错的话冰须熊是只在冬天的草丛里出现，那它不用冬眠么？

厦门 小白猪

马修：看到这条后我特意去搜了下北极熊是否冬眠，答案有两个：1.冬眠；2.不冬眠……好吧，冰须熊是神奇的口袋妖怪，不冬眠也是正常的！

看到鲁叔的照片，鲁叔的光辉形象在我心中倒下了，真有黑社会老大的样子！

南宁 元

马修：明明是憨态可掬的怪叔叔……

《口袋妖怪 黑·白》里其实抓不到黑白龙吧？除了N的那只。

上海 lys

马修：回忆了下，绝对能抓到，然后才有接下来的双龙对决嘛。

稚声鸟超萌滴捏，好小呢。

南宁 索人

马修：的确很可爱，索人同学的稚声鸟不知道培养得怎样了呢？

画廊篇幅可加些，然后一些重要攻略求合辑！

沈阳 飞鱼

马修：画廊增加篇幅看时机吧……攻略合辑的话，大多数一本《口袋玩家》都装不下，于是只能弄攻略本了……

入手3DS后，又要开始一段新的旅程了，感谢《口袋妖怪》一直陪伴着我。

广州 皮比

马修：被皮比同学一提醒，发现我自从接触《口袋》开始这么些年都是一路陪伴走过来的。

《AG》动画可不可以多放两集啊？实在是太慢了！

大连 凌随意沫

马修：DVD有时间长度限制啦，超过长度就要牺牲画质了。不过这辑赶上合作的字幕组还没做《XY》，于是正好就多放些《AG》了。

MEGA进化后精灵的时髦值大大提升啊！有木有！

上海 汉堡

马修：《X·Y》的时尚元素不是一般的多……



西安 喵子

马修：很萌但表情很囧的猫耳妹子。



武汉 张明媛

马修：这种风格的妹子超可爱。



秦皇岛 T-g

马修：好吧，大家可以尝试用这块石头进化下自己。

马修：企鹅大帝的眼神相当犀利呢。



上海 桂狼



马修：貌似看到什么可以一口吞下的东西了……

广州 黑玫瑰



台州 和外黑玉

马修：早就跟你说打游戏不要太疯狂你就不听……

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》72辑邮购信息

掌机王读者服务部有如下书刊邮购：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、72辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。213、214辑，定价：14元；

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋自由谈

网络时代会诞生很多新词，虽然听起来调侃，实际上其中不少都能唤起相当多人的共鸣，比如“累感不爱”套在游戏玩家身上，那是相当准——在被管制的时候最大的愿望就是高考后能毫无顾忌地狂玩一整个假期，然而真迎来了这样的日子往往会累到厌倦。于是有些人选择了放弃，有些人则选择了暂离。事实上能被自己如此喜爱不会因为短暂的累而冷却，休息一段时间再重新拾起，会发现这依旧是自己的喜爱，比如《口袋妖怪》之于本辑收录稿件的作者。

我的口袋梦

文/伟伦布船长

2013年的10月，除了天凉好个秋，最令掌机游戏业界以及众多3DS游戏玩家兴奋的无疑是任天堂在3DS平台上发售的“《口袋妖怪》系列”的正统续作《口袋妖怪 X·Y》了。全新的3D游戏界面、新增的仙属性、MEGA进化系统、群战和空战等各种新元素的加入，足以让众多玩家欲罢不能。但本人已经是高三了所以没有时间去玩这款原汁原味的《口袋》正统作，于是写下了这篇东西，祝《口袋妖怪 X·Y》大卖顺带怀念一下以前玩《口袋》的幸福时光。

一、初春

时间一下子回流到我二年级的时候。那时候掌机还没有普及，算得上是奢侈品，拥有一台GB，就等于拥有了让人众星捧月般围观的光辉（笑）。那时我还不知道什么叫GB，对于游戏机的概念就是领居家的小霸王学习机。

我的小伙伴豆奶那时从他表哥那里借来了一台黄色的GB和几张游戏卡带，看着他手里那小巧的、随时随地都能拿出来玩的游戏机，我口水都快流出来了（汗）……于是我使尽了各种手段，才终于从他手中得到了一个晚上的使用权。拿到手后，我急匆匆地买了四节电池后就跑回了家，开始进入那小小屏幕里丰富的游戏世

界。手头上借到的有三张游戏，一张是赛车游戏的合集，一张是《星之卡比》，一张是《口袋妖怪 红》。前面的两张我玩了几分钟后觉得不太适合我，于是将目光转向了最后一张卡带。

卡带封面上是一个个子不高、戴着帽子的小男孩，手里还握着个球状的东西，旁边是一头尾巴带着火的小恐龙？随着“叮”一声开机，我进入了游戏界面，一个和蔼的、穿着整齐的博士之类的人物和我说了一大堆话后便开始了游戏。这似乎是一个充满着精灵的世界，我扮演的是一个即将踏上冒险之旅的小男孩，被家人告知去拜访精灵博士。拜访了他后便要求我从三个精灵中选择一个作为旅行的伙伴。而三个形态各异的精灵都各有特色，让我犹豫不决了好一阵子，最后我选择的是较为帅气的小火龙——当时很天真地以为，既然小火龙被选作封面精灵应该是很厉害的吧。

冒险之旅就这样开始了！那种和精灵并肩作战去挑战各种困难的游戏模式简直让我爱不释手。我一口气玩到了第三个城市，得到了两个勋章。但电池快要没电了，而我那时还不知道怎么存档的。结果电池换掉后再开机才发现，杯具了……那时还发生了个小插曲，就是我买来的电池已经不够应付我一个晚上的了，那时已经是晚上12点，家里也已经锁门。正满头大汗地想怎么解决电池问题的我看到客厅的电视机后突然灵机一动，想起电视机的遥控器也是用这种大小的电池，于是一边奸计得逞地阴笑，一边把魔爪伸向了遥控器……第二天老爸看电视时还纳闷怎么电池不见了……

那天晚上，《口袋妖怪》游戏第一次走进了我的世界，那种对口袋的渴望与追求让我第一次有了对一款游戏如此着迷的感觉。正如初春的阳光融化了我心里渴望游戏的冰川。那种感觉就像之前大热的一首歌的歌词：“没有一点点防备，也没有一丝顾虑，你就这样出现，在我的世界里，带给我惊喜，情不自已……”

二、炎夏



从《口袋妖怪 红》开始，我对这个游戏的热爱便一发不可收拾。三年级的时候，我已经用自己积攒的钱买了一台GB，并通关了《口袋妖怪 红》。一开始我还以为《红》、《蓝》、《绿》三个版本是不一样的，差点还全部买回来了。不过《黄》这个版本是可以同时获得三个主角精灵以及可爱的皮卡丘的，而且在游戏行进的过程中皮卡丘还会跟在后面，而且还可以和它交流，这些设定让我更加钟爱皮卡丘了。但那时已经是GBA时代，为了玩到最新的《口袋妖怪》作品，我和我的GB只相处了一个暑假便卖掉并换了一台蓝色的GBA了。GBA平台上的《口袋妖怪 绿宝石》和《火红》这两个版本让我再次陷入了这一无底洞。我整个寒假的时间都用在这两个版本的通关上了。

毫无疑问，这两个彩色的版本更加鲜明地表现了各个精灵的特征与技能，表现力更加强了，这也是GB上的作品所不可及的。那时候的机友小胖也买了一台日版黄色的GBA，在我的极力推荐下也玩起了《口袋》，也开始不可自拔……那时有个一起玩的机友是很难得的，我们一起讨论PM的配招，一起钻研精灵的性格与特性，一起分享通关的心得与经验。那种围在一

起玩的感觉比各种的虚拟网游要真实得多。我还记得我们买了一条数据线后激动地交换各自强劲精灵后那种兴奋感，简直是无可比拟的。而通讯对战时的激烈感与紧张感也带给了我们一种酣畅淋漓的成就感。即使是现在，只要一想起那个炙热的夏天里玩游戏的美好时光，手心还是会出汗，手还是会不自觉地握紧。



三、深秋

到了初中后，GBA的黄金时代开始渐渐消退了，因为两款次世代掌机PSP和NDS发售了。其中NDS崭新的双触屏功能使游戏的延展性得以提升，当时的《口袋妖怪 钻石·珍珠》简直让我垂涎三尺了（失礼了）……但我没有足够的财力去买当时还是上千块的NDS，只能憋屈地玩GBA上的版本。不过由于初代NDS的实机不太美观还是怎么的（确实像块面包），NDS很快有了NDSL这个延续的型号，NDS开始大幅度降价，但我还是买不起（穷吊丝伤不起啊）……但我有钱的土豪表哥因为NDS的游戏不太适合他转战了PSP，于是便把原来的NDS给了我，当时我那个激动……更令人高兴的是，他给了我一张R4烧录卡——之前他和我说过烧录卡可以免费从网上下载游戏，于是我终于不用辛苦攒钱买了（没错，以前的D版卡对于没收入的学生党也是笔不小的开销），烧录卡果然是众多穷吊丝的福音啊。



我在表哥的指导下学会了上网下载各种游戏的ROM，首先要下载的当然是已经有了汉化版的《口袋妖怪 钻石·珍珠》：全新的大陆、全新的剧情、全新的精灵，让我的冒险热血再次沸腾起来，再一次投身那永远充满着惊喜的冒险旅程。再之后的《白金》有了下载版后，我也玩了个透彻——不得不说NDS的双触屏使得《口袋》增添了更多好玩的元素。



到初三的时候，《口袋妖怪 黑·白》也有了汉化版下载，我当然是义无反顾地玩了起来。但毕竟是快要中考的人了，家里人也会督促我要抓紧时间学习。但我又顶不住游戏的诱惑，每天都在偷偷地玩，有一次还玩了个通宵，简直就是走火入魔

了。也许是物极必反吧，正是因为我陷入得太深了，才会为日后我对这款游戏的疲倦感埋下了伏笔。不管怎样，在那个看似快乐且平静的深秋里，我对口袋的热爱在不知觉的情况下正慢慢地消退，如这深秋里即将凋零的树叶一般，我的热情也随之开始冷却。

四、寒冬

到了高二的时候，学业压力开始加大，繁琐的作业加上考不完的试卷开始轮番炮轰我的生活。迫于家里人的督促，我也开始把更多的时间投入到学习中去。《黑·白》过了没多久后，竟然还来了《黑2·白2》！我本以为《黑·白》已经是NDS上的最后一款正统作品了，但《黑2·白2》的发售似乎是为了在NDS最后的辉煌事业上添砖加瓦。虽然如此，但此时我已经没有心思去玩了，似乎是因为学习生活的压力？还是因为之前玩得太过而厌倦？那些形态各系的精灵们，那些荡气回肠的故事情节，那些充满悬念与惊喜的旅途，那些充满特色的人物角色，那些与精灵并肩作战的时光似乎已经离我越来越远了……错不在《口袋》，它的质量还是那么好，然而我的热情却早已不在了！在那个寒冬里，我确实是燃不起热情去碰《口袋》，这款陪了我很多年的游戏正渐渐在我的生活中消失。

但我仍然相信我总有一天会和精灵们相遇——毕竟冬天来了，春天还会远么？



五、尾声

如今我已经是高三的学生，根本腾不出时间去做学习以外的事情，包括玩游戏。但之前放假刷微博的时候得知3DS平台上即将发售的《口袋妖怪 X·Y》，看着那些3D建模的精灵们，那一刹那我身体的某一处仿佛被点燃，胸腔的热血似乎就要迸发出来了。那一刻我才知道，我的口袋梦一直没有消失，《口袋》已经融入我的生活。是这款游戏，教会我勇敢，教会我成长，教会我永不言败！我忘不了它，忘不了那些陪伴我闯荡的精灵们，忘不了那些动人的故事，忘不了那些虽有野心却很冒失的反派角色，忘不了期待已久的精灵进化那一瞬间的喜悦感，忘不了战胜四大天王后气喘吁吁的成就感，忘不了那些年里废寝忘食地打《口袋》的日子……是它们，为我单调的童年的天空绘上了彩色；是它们，一直陪伴我成长，从未远去。

我相信，我和《口袋》暂时的离别，是为了以后的再次重逢。因为我的口袋梦一直就未有落幕！我们已经约好了，明年的六月将是我和《口袋》再次重逢的日子。我相信我对它们的热爱，仍然存在；我相信我的口袋梦，将会在不久的将来再次绽放，为我和它们谱写的故事翻开崭新的一页！



口袋画廊

栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。

虫虫

绘：Candymew



火毛虫竟然可以画得这么可爱！

火狐魔女

绘：ルカリオ



第六代火主的二级形态魔尾狐的设定还是相当成功的。

望

绘：叶猫



看了让人心旷神怡的一幅图，太美了！

一剑魂

绘：pmmiaomiao



玩了游戏看了动画才知道，这个家伙原来是自己拔剑出鞘……



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 9

前情提要：诺克寻找艾蒙不成，反倒被值山的雪松人们给抓去，尽管布林拉普一行精心化妆前去营救，但还是被巡山队长雪巨人给看出了破绽。好在雪峰顶城的上使、冰精灵格蕾西亚给解了围，布林拉普一行得以逃离雪崩山……

34 回到乐园

布林拉普一行一直在海上游到中午才找到船只，这次同样是玛利鼠们经营的小客船，但比来时的那艘大了不少，几个玛利鼠水手在水下一边游泳一边推拉航行着，顺风时还会挂上风帆。在问明也是驶向雪崩山国境后，大家便顺舷梯上了船。接着，布林拉普和福特玛尔都躺在甲板上大口喘气——整整一上午，它们都尽最快的速度来游，由于背上还有陆上精灵同伴们，因此他们在全速游泳的时候还必须保证后背在水面之上，因此比波加累多了。

“几位不是企鹅就是海獭，应该是雪崩山的贵族吧？”船上的另一批乘客中的老变色龙过来搭话。他们有好几个，看样

子像是商团。布林拉普侧头看看他们，没说话，打了个哈欠，似乎有了睡意——一整夜没合眼，换谁也受不了。

“还真是高傲呢。”另外一个塔本奈有些不爽，嘟哝着，“不过呢，我们是云游各地的行商团，没有任何王公贵族给我们当主子……”

“你这大胖子说话怎么这么难听？谁说是你主子了？”福特玛尔翻身站了起来，“我们是太累才不想说话。你见过大白天这么在海里玩命赶路的贵族？”

“你说谁是大胖子？”这话似乎冲到了塔本奈的肺管子，嗓音提高了八度。

“阿奈，能不能别忽然这么大声音啊……”一旁的老变色龙劝她，“我们离家出门在外行商，为的是赚钱而不是斗气，要以和为贵。”

塔本奈听到这，闷闷不乐地坐到一旁去了。老变色龙起身对福特马尔一欠身：“对不住，我这晚辈太年轻，如有冲撞还请担待。”



老变色龙这么一来，福特玛尔和布林拉普也有些不好意思了，也连连道歉，行船的玛利露利船长见此，还让玛利鼠船员给端来果仁和茶，让他们边吃边聊。

听老变色龙说，他们不仅游走于各个城镇去做买卖，有时得到珍贵之物如技能机等货物，甚至会专门去匪盗横行的迷宫地带摆摊等待需要的精灵来高价买走，见布林拉普和福特玛尔面露怀疑之色，老变色龙倒也不辩解，低头喝茶。

波加连帮忙圆场：“你们两个是没闯过迷宫冒险啊，有的地方真有行商团在迷宫里开店呢。”

“怎么可能？”福特玛尔道，“在迷宫那种地方摆摊开店的，如果不是跟那些盗匪刁民有关系，货物恐怕早被抢没了吧？”

“也许是本事大，他们不敢惹呢？”老变色龙幽幽道，“不要把谁都想那么坏。我们行商的原则是：不卖奸恶之徒，更不打劫来往的过客。但是无论恶徒还是救助队，有敢动我们货物歪心思的，必死无疑！”

“哟呵，老头你说话还挺硬气……”福特玛尔又犯了倔，说话间两把贝壳剑已经拔出在手。

波加连忙拦下：“不要这样冲动嘛。我们行会以前有个毒龙王救助队因为拿了行商团的货物没付钱，被整个灭队了。”

“把去执行救助任务的救助队给全灭了，还说和迷宫里那些奸恶之徒没关系？”福特玛尔冷笑。

“当然没有，他们也得保证自己的收益啊。那些打着正义旗号跟商户平民敲诈勒索的，其实和匪盗一样可恶！你知道吗？想打劫行商团而被全灭的匪窝可不是一个两个呢。”波加回答，而老变色龙一直像听他们说不关自己的事一般，继续闷闷喝着茶。

就在这时，几个浮船鼬高速游过来，刹那间便将客船围上了：“接皇廷谕旨，昨夜有皇族叛逆刺杀皇帝陛下未遂，出逃中又打伤大量城防警卫，我们奉命搜查过路的每一艘船，请予配合。”

浮船鼬们虽然语气客气，但说话间便已经把水里几个推拉船的玛利鼠给控制住

了。玛利露利船长见此，便心里暗骂着让船上的玛利鼠们放下舷梯，而就在这短暂的一瞬间，布林拉普和福特玛尔已经将波加等拉进了船舱。

“你们干什么？”阿嘉有些没反应过来。

“笨蛋！”布林拉普低声说，“没听见么？他们是奉皇廷命搜查的，很明显是抓我们的……”

“躲这里有用？”

“总比被他们上船一眼就看到好吧？”

正说着，巡海的浮船鼬们已经到了船上，看到围着火盆烤火的老变色龙一行，问：“你们，是干什么的？”



“回长官，我们是行商团，他们都是我的团员。”老变色龙恭恭敬敬地回答，接着对行商团的团员们道，“孩子们，我们得以平安行走天下，全仰仗军爷们的日夜辛劳。都站起来，给军爷们行礼问好！”塔本奈、纳嘉奇、年轻的变色龙等见商团长这么说，便都站起来给浮船鼬们行礼，浮船鼬们点点头，在甲板上看了一圈发现没什么异常，有两个便要进船舱。老变色龙以迅雷不及掩耳的速度挡在了船舱门口：“两位军爷，我团里有个孩子受了风寒一病不起，而今这冰海上航船海风太冷，所以把他关在船舱里，恳请两位军爷不要叨扰病者。”

“叨扰？我们可是奉皇廷之命搜查！快让开……”两个浮船鼬很不客气，看样子要动武，而就在这时，行商团的几个变色龙们都在不知不觉中，把上船搜查的浮船鼬们都围了起来。为首的浮船鼬见此，稳了稳心神，大喊制止了两个手下：“你们俩就别为难他了！我早年做救助队行业时，在迷宫中没少和行商团打交道，都是非常重信用的！老先生既然说里面有孩子怕见风，那就算了吧。收队！”说罢，带着部下，直接从船上跳下海。

此时，船舱里的布林拉普一众已经做好了迎战的准备，当从船舱缝隙看着浮船鼬们回到海里，悬着的心这才放下，有气无力地靠墙瘫软坐在地上——一天一夜没睡，前一晚体力透支又那么大，如今浮船鼬们真的冲进来，他们还真没有胜算。正在这时，老变色龙进来了，带着笑：“几位放心吧，巡海的已经被老朽打发走了！”

“多谢多谢……”现在布林拉普再也不敢轻视这老变色龙了，低身鞠躬，老变色龙只是笑笑：“几位身分特殊，没事还是别在甲板上了——没有意外的话，他们都潜在海面下跟踪呢，你们好好休息吧，等下船了免不了还要好好费一番力气才能摆脱他们。”

说话时，玛利鼠们已给端来了酒菜：“尽管吃，这是那位老先生请的！”

“心意领了，但是我们不饿，直接睡好了，酒菜还是请撤下吧。”布林拉普满是困意地往地铺上一趴，合上眼，起了鼾声。

“撤下吧。”波加也对抬来酒菜的玛利鼠们说了句，倒头睡下了。

在玛利鼠们出去后，跟着装睡的福特玛尔翻身起来，从船舱的缝隙往外看。“我说王子殿下，我们昨天啃了一天干粮了，难得有好酒好菜怎么还给推了？”

“越安全的时候越该警惕！”布林拉普继续看着外面，“你看，波加他就比你明白……”可是回头一看，波加已然真的睡着了。

“那个老变色龙说得对。”布林拉普对大家说，“浮船鼬们之所以不搜船舱，

是因为当时他们被行商团的包围了，但后面肯定有盯梢的，所以我们都要趁着船到岸前睡好。但是也得最少留一个放哨的。轮流来吧——福特，等下你晚睡一会，可以吗？”

“没问题！王子殿下！”

“你们都睡吧，我还很精神，坚持得住。”说话的竟然是小玛娜菲！

“不会吧，你真的没事？”

“我可是海之圣灵哦。”

“这……好吧。”

闲言少叙，除了玛娜菲在门口为大家放哨，金顶企鹅布林拉普、双贝海獭福特玛尔、圆企鹅波加、小火鸡阿嘉、土龙诺克，都熟睡起来。大约天到傍晚，船靠了岸。事实证明布林拉普多虑了，一直到船靠岸，也没有一个他们以外的精灵进舱来打扰。而当他们被玛利露利船长叫醒时，帮他们解围的行商团都已经走了，揉着惺忪睡眼起来的布林拉普看一直熬着为他们放哨的玛娜菲，忽然又觉得对不起玛娜菲和行商团的老变色龙他们。



下船之后没走多远，猛地地下窜出来几个精灵，打布林拉普他们个措手不及，其中阿嘉受伤尤其重，被玛娜菲用超能力在空中稳住缓缓落地，才避免气绝。其他几个迅速稳过身形——原来是几个浮船鼬从地下杀过来，福特玛尔迅速拔出贝壳剑，布林拉普和波加、诺克也都拉开架势做好战斗准备。对峙中，布林拉普一行突然听到身后有喊杀声，稍稍回身扫一眼不禁大吃一惊：更多的叉尾鼬已然从海上迅速上岸，冲了过来。就在这时，忽然几个炸弹从高空射下，在叉尾鼬中炸开，炸弹竟然是草属性的，被炸到的几个立刻惨叫声一片，弱些的甚至直接气绝。幸免没被攻击到的还没来得及抬头看究竟是谁在空中对自己下手，第二波的攻击就到了，这下不仅包抄的叉尾鼬被攻击，连从地下突袭的几个浮船鼬也没能躲过，尽管对他们来说不足以致命，但还有布林拉普、福特玛尔、波加和诺克接下来的攻击，加上空中的攻击实在太密集，眼见着从海里上来的一众叉尾鼬都被打得退回海里，他们几个索性也直接钻地逃走。

布林拉普这才得以抬头去看天空帮忙的各位，原来是空中飞翔盘旋着许多花斑鸠，而每个花斑鸠的背上都有个菜冠猴，刚才的种子爆弹便是他们的空中火力支援。见追击的浮船鼬和叉尾鼬们暂时退了，6只花斑鸠落下来，一只特别健壮的花斑鸠将右翅放于胸前，对布林拉普深鞠一躬：“王子殿下，我们是奥沙队长派来接应各位的，请上我们的背，尽快离开此是非之地。”

“奥沙派来的？”布林拉普皱皱眉，“他那救助队哪有你们这么大规模成建制的队伍？各位的好意我心领了，但是接下来还是让我们脚踏实地步行回行宿场町吧。”

“王子殿下果然好眼力，我们的确不是奥沙队里的，而是翱翔于蓝天的疾风救助队，我是队长丹赞。我这救助队虽然不如奥沙的规模大，但你看到了，奥沙真有困难也要找到我们。我们受奥沙之托，在这迎接各位，都等了好几天了，几位尽管放心跟我们走吧，请骑到我的背上来，很快几位就回到口袋乐园了。”

“不必了，既然是雇佣来的，你们帮我解了围，也算没白拿钱，就这样吧。”

丹赞苦笑："奥沙那小气鬼要我们把几位安全带到口袋乐园才会付钱的。为了来接殿下，我这小队伍的空中力量已经全盘出动了。接下来还有别的活要做，王子殿下就当成全我们、让我们赶快从奥沙队长那拿到钱好赚别的。"

"耽误你赚钱了？"布林拉普拍拍为首的花斑鸠的肩："这样吧，今天耽误你赚多少钱，我额外付你多少钱。你们先回行会吧。"

"空口无凭啊，王子殿下。"

"果然认钱……"布林拉普掏出精灵球，按下按钮，一大堆金银财宝落到布林拉普的翅膀尖上，"这些，够你们今天这一天赚的吧？"

"呃，够够，其实用不了这么多……这样吧，我们也是无功不受禄，几位既然对我们心存怀疑，我们在空中保护各位就好。"

"别，你们拿了报酬赶紧飞走，不要再让我觉得是一直在被跟踪。"



"好吧，既然这样，那我们就告辞了。王子殿下一路保重，我们口袋乐园见！"说罢对着部下喊了一声，"我们走！"说罢一声呼啸带头飞向天空，其他已经落地的也都和盘旋在空中的花斑鸠们，也都载着菜冠猴，振翅高飞，顷刻便不见了。见他们飞远了，布林拉普这才放下心，对大家说了声走。

"王子殿下！"被玛娜菲救治得差不多的小火鸡阿嘉埋怨他，"你从来都大大咧咧，现在怎么疑心这么重了？"

"阿嘉小姐！"布林拉普叹了口气，"可能我疑心是重了吧。但是昨天一晚上的逃亡，我没法不再起疑心了啊。"

"你连那些花斑鸠也怀疑？他们如果也是帝国派来的，为什么不直接和那些水鼬直接把我们拿下？反倒把水鼬们给打退了？"

"我也觉得是这样，但是万一……我是说，万一，如果花斑鸠也是基卡斯首辅派来的，那么我们一旦骑上花斑鸠上了天，那么真的只有乖乖跟着回雪崩山去引颈受戮了——现在好不容易穿越了雪崩山帝国的国境，这最后的关头一定大意不得。"

"那就走吧！"阿嘉没好气地掉头走在最前面，波加看看布林拉普，冲布林拉普做个无奈的表情，追了上去……

而此时高空中，盘旋着的花斑鸠正在把他们的情况报告给他们的花斑鸠队长："报告队长，海里再没有追兵追上，他们很平安。"

"收到，跟住他们，一旦有危险我们立刻下去帮忙。"

"明白。"

接着又有花斑鸠来报告："报告队长，他们到口袋乐园的一路上的可疑精灵都已控制住，现在处于暗中戒严的状态。他们一路上都不会再遇到其他的精灵。"

"做得好！虽然不能白拿钱，但我们也不能白干，等他们到了口袋乐园再把我们所做的都告诉他们，这样以后他们才会来多找我们！也让他们知道，我们以花斑鸠家族为主力的疾风救助队，比奥沙那个杂牌子的探险队管用得多！"

35 口袋乐园行会

当从疾风救助队的花斑鸠们那听说波加、布林拉普他们已经成功穿越雪崩山的国境并来到了陆地上，我和奥沙、波尔卡等便在口袋乐园和宿场町之间的路口翘

首等待了，疾风救助队的花斑鸠们则不辞劳苦一趟又一趟地来告诉我们波加那一行到哪了——他们收了奥沙的钱竟然被能做得这么尽心尽力？我都有点感动，当然后来才知道布林拉普还支付了他们一大笔。不过感动归感动，真从天刚刚黑一直等到半夜，那滋味也不好受，但当看到波加他们的身影出现在夜色中时，我还是没能抑制住激动，跑过去很想给这位老朋友一个拥抱，但想了想还是一拳捶在这家伙的肩上：“波加！你小子还真是命大，活着回来了！”

“哈哈！让你失望了是吧！”波加也把翅尖攥成个拳头给了我一拳，“以后还得继续找你麻烦呢！”



奥沙就不像我们这么矫情了，直接扑到哥哥身上哭了起来，福特玛尔一下不知所措了：“奥沙你看你……都带这么大一个探险队了，怎么还是像个孩子啊。”

但彼此的问候也只是见面的时候寒暄的几句，因为布林拉普他们实在是太累了，以至于接下来吃饭的时候，他们无一不是狼吞虎咽，席间即使说话也都含糊得很，看来他们都困到了极限，因此我们也没多说什么，接风宴之后安排他们睡好，我们便也睡去了。

布林拉普虽然是个落魄的被雪崩山帝国权臣追杀的王子，但瘦死的骆驼比马大，因此接下来还是如约支付给波加和阿嘉他们非常可观的酬金，连土龙诺克、疾风救助队等也都拿到了相当高的一笔分成，于是波加经常当着我的面，掰着翅膀尖翻着眼睛做数数状，然后忽然又假装很懊悔地自责：“哎呀，这次到底收入多少，我怎么总算不对呢？哎斯潘达你说我是不是老了？”

每到这时我都灰着脸，尽管跟着奥沙进行了一次地底探险，但那次探险是参与探险的四个精灵均分，事实上便是奥沙他们拿了3/4，而这跟波加得到的这笔酬金是完全没得比的——真不知道布林拉普那家伙到底有多少钱。反正他那奇怪的精灵球里装了什么我们始终没法知道，除非我们被他收进精灵球。

接下来，我们就被奥沙诚挚挽留、或者说波加和阿嘉被奥沙、布林拉普他们被挽留，因为我只是陪衬，现在就算我想走也没船。而在接下来的一个星期里，口袋乐园和宿场町这一带发生了不少事：因为波加和阿嘉此次出行打的是奥沙的奥卡探险队的旗号，因此护送完布林拉普这一高难度任务后，这个探险队在冒险总会的积分便达到了行会申请标准，加上有占地面积非常大的口袋乐园、整个宿场町一带都没有冒险行会，因此之前奥沙提交的行会化申请获得了批准，这以后被戏称为“蓝麻子队”的奥卡探险队正式升级为了口袋乐园行会，奥沙和波尔卡分别担任行会的会长、副会长的同时，也继续担任奥卡探险队的队长副队长职务，不过奥卡探险队如今只是个名，原本隶属于该队的精灵们被重组为一个个新的探险队又在冒险总会得到了认证通过，并在口袋乐园拥有了自己的地方。

而因为有了行会，原本一直和奥沙探险队为竞争关系的疾风救助队，也不得不挂靠在口袋乐园行会的旗下，不过奥沙清楚目前只靠冒险总会的一纸授权并不能真正让势力与自己不相上下的疾风救助队服从，因此索性即没邀请他们入园，也不会给他们安排什么任务，更不会从他们的酬金中收取会费——完全让他们自主经营。

还有一个不得不说的，是诺克因为从企鹅王子护卫任务中成功活着回来，因此终于通过冒险总会的认证，他和艾蒙提

交多年的电飞鼠救助队终于被冒险总会承认了，但是冒险总会不知道：被他们获批的电飞鼠救助队，现在只有土龙诺克一个了，电飞鼠艾蒙已经在茫茫的大雪山中失踪。对于这种情况，奥沙作为行会会长，应该立刻暂停电飞鼠救助队的一切业务，并将情况报告给冒险总会，然而奥沙觉得这么做对不起身死大雪山的电飞鼠艾蒙，因此一直把这事情压着。但用不了多久，冒险总会的季度评估团就会到来，届时没有任何成绩的电飞鼠救助队必然露馅，就算奥沙可以找两个精灵顶替冒充队员，但成绩也是没办法的——在冒险总会严格的评审否决制度下，没有任何一个行会或救助队、探险队甘心于把自己队的成绩拱手让人，除非是波加。

而在宿场町，电飞鼠艾蒙的吹牛说大话、土龙诺克的懦弱都是有目共睹的，尤其是这次出了一次任务只有诺克自己回来，因此接下来不管奥沙怎么帮诺克招募队员，也没有一个精灵应征，大家要么自己结成队伍去行会做试练，要么直接加入已经有不小名气的救助队和探险队中来。诺克，就这么每天不言不语地在行会里低着头，存在感极低地混着日子。



36 针叶山的委托

从波加他们回到口袋乐园起，我和小六尾、玛娜菲、波加、阿嘉几个算是真正地在这口袋乐园度了个假，而在我们在此休息了整整一个月后，这里已经下了大雪——这里的冬天早，现在财宝镇，应该也只是叶落满地的晚秋。而在这一个月中，由于探险队成功升级为了行会，因此玛利露利大姐的任务板每天便都有任务更新，而波加这个家伙屡次心痒要去接一个但都被我制止了：“我们是外来的，跟本地的救助队、探险队抢生意，这么做你觉得妥？”波加每次都被我这么说得哑口无言，于是几次之后便只是远远地摩拳擦掌地看着。

很显然，波加是闲不住的，与其这样我们还不如去回我们的财宝镇，让他光明正大地接行会任务，然而就在打算出发前，事情发生了变化：在下大雪第三天的早晨，玛利露利的任务板贴出了满星任务——从奥沙把废墟建成口袋乐园、玛利露利在此设下任务板开始，就没有过这么高难度级别的任务，而来求助的精灵，就在宿场町的湾天鹅酒吧等着敢接任务的精灵。

虽然波加这次惯例地被我劝阻，但他却口头应承着说“我就看看热闹”后便紧接着往湾天鹅酒吧跑去，我怕这家伙真一时冲动抢了当地精灵的生意，便也只好跟了过去。

到了湾天鹅酒吧，我才发现波加正在努力地往里挤——由于任务难度级别高，开出的赏金也相当可观，因此好多从事探险队、救助队的精灵也都围拢过来，但因为难度等级太高而这一带的很多的探险队、救助队又大都是刚成立，因此也都是过来围观，看看到底谁给委托的这么高级别的任务，以及有谁敢把这个任务接下

来。

当我跟着波加挤进酒吧后，看到委托者是一只器宇轩昂的云翅龙，正在被一众精灵的围观中百无聊赖地喝着闷酒——他本来听说救助队和探险队是有求必应的，但以现在的情况看，显然不是。而在看到我和波加的一瞬间，这个云翅龙竟然惊得叫了出来：“原来是你们！”说着不由分说地用云朵般的翅膀把我们俩揽过去，“两位都是资深的探险家，快来帮我们解围吧。”



“解围？到底什么任务？”波加一头雾水，和我一样，他也是远远地看到星数等级后他便随大流跑到湾天鹅酒吧这来围观了。

云翅龙苦笑下：“果然你们也是来围观的么？我是针叶山的云翅龙一族啊，前一阵你们过针叶山来宿场町，还是我和阿尔塔队长送你们飞下山的。”

“哦哦……想起来了！你是……”波加憋得脸红脖子粗，很显然他把人家给忘了，那个云翅龙只好再苦笑：“我叫特里斯，是针叶山云翅龙族的副统领。”

“啊对对，特里斯副统领。那这次来的任务到底是什么呢？”

“来找救助队和探险队解救针叶山的困山之围。”

“困山之围？”

“对，雪崩山的猛犸军团这次倾巢出动，本来我们还能抵挡下，但现在天气越来越冷，前天又下了一场雪，我们针叶山的斗志就明显不如猛犸猪了，现在正是危急存亡之时，所以希望能在这里雇佣到勇士们来帮我们解围。”

“你说的是……对抗整个雪崩山的猛犸大军？”我翻翻眼，想到我和波加以前在露琪亚城还真稀里糊涂被卷进过国家战争中，而这次他们直接说明了——就是来搬救兵的。

“没错，所以这次我们不限接任务的队伍，越多越好！”

波加看看我：“哈哈，你是不是先动心了？告诉你，我们逃离雪峰顶城那天，正看到他们的猛犸大军出征，那数量不用说奥沙这个新的小行会，把我们财宝镇的老牌行会一起加上，恐怕也难以抗衡，何况现在还下的大雪。”

“我说两位怎么说也跟针叶山有过一面之缘，别在这个时候缩了啊！”特里斯副统领见连波加都打退堂鼓，连忙解释，“雪崩山攻打我们针叶山已经不是一次两次了！每次不都是被我们打退了？以前能打退，这次也不例外，只不过我们不想让针叶山的众精灵们每天在严密戒备中过冬，所以才发来求助……”

波加悄悄凑上去：“可老兄你刚才还说生死存亡之时来着……”

“我接受委托！”外面忽然响起一个声音，没有底气但是声音大，我们回头一看，竟然是土龙诺克！

“诺克你开什么玩笑。这么高级的任务，面对的雪崩山最强的猛犸大军可不是那些狃拉可比的……”波加劝阻他。

没想到诺克的回答非常悲壮：“我这电飞鼠救助队从雪崩山回来成立，到现在还我一个光杆队长，我还是去碰碰运气吧。万一能活着回来，起码不给奥沙会长出难题……”

正在这时，外边一阵骚动，原来是口袋乐园行会的会长、小球獭奥沙来了。听说会长到来特里斯本来离座相迎，但看到来的是一个还没有进化的小球獭，失望不免从表情中流露出来。奥沙并没在意，而是拍了拍诺克的后背，朗声对围观的精灵们道：“我们既然是行会，所有任务就要来者不拒！诺克既然第一个接下来，那么我和波尔卡的奥卡探险队，就第二个接下！”



“我们两个作为外援加入到奥卡探险队！”说话时，又进来两个精灵，竟然是金顶企鹅布林拉普和双贝海獭福特玛尔！

“王子殿下，你……”奥沙吓了一跳。

“怎么？不欢迎么？”布林拉普没心没肺大笑着，“我虽然是流亡身分，但毕竟还是雪崩山的王子。这次雪崩山的猛犸大军既然进犯针叶山，那我自然也得加入到退兵之列去！”

“没错！”福特玛尔猛地拔出贝壳剑，“我们就从击退针叶山之围开始，让基卡斯那个老东西领略下我们的真正实力！”

布林拉普、福特玛尔主仆一阵铿锵有力的演讲后，接下来特里斯悲哀地发现，外面的精灵们还在围观议论，可就是没有继续跟着加入的。

看到奥沙和特里斯一直在看自己，波加也站了出来：“我们虽是外来，但是这个活如果大家都不敢接的话，那我们接！能从巨大火山和露琪亚城活着回来的空之探险队，接下来也要和奥沙会长一道，帮助针叶山击退强敌……”

“算了吧！”呼啦啦一阵拍打翅膀声，三只花斑鸠从聚集门口的精灵们头上直接飞进湾天鹅酒吧，为首的正是疾风救助队的队长丹赞，他先礼节性地冲奥沙施了一礼，然后对特里斯道：“我们队伍在行会中比较独立，没能从行会的任务板上获取消息，但既然知道针叶山有这委托，我们就不能坐视不管！这个任务，我们接了！”

“好！”奥沙非常高兴，“疾风救助队这么大的队伍的加入，让我们这次行动实力倍增！还有谁加入……”

没等奥沙说完，丹赞便打断了他：“不用了，我们队伍有我们队伍的战术！其他多余的去了反倒累赘。”然后转向特里斯：“我们可以出动50多个身强体壮、可以长途飞行的花斑鸠，并根据需要搭配同样数目的飞天骑士！”

“飞天骑士？”

“没错，我们疾风救助队的特色，不同属性的精灵，骑在花斑鸠的背上，从空中进行作战！我们的战术，布林拉普王子殿下应该见识过吧？”

“啊，是，的确很厉害！”布林拉普一下没反应过来，而且不久之前疾风救助队确实给他们解了围，从空中对水系精灵们射下种子爆弹的场面记忆犹新。

“总之呢。”丹赞看看特里斯，“你要么选择我们一队，要么选择其他队。”

“那……”看看奥沙这面响应者寥寥无几，特里斯也只好歉意地跟我们说，

“那我还是先让疾风救助队帮忙吧！”

“既然这样，我们就回去了。”奥沙礼貌地冲特里斯和丹赞点点头，出了湾天鹅酒吧，我们便也跟着他回到了口袋乐园。

来到口袋乐园行会的大厅，波尔卡首先发作起来：“那个丹赞，我们好歹是冒险总会认证的行会！他们就那么不把我们放眼里！奥沙你说说，他们的任务独自接，酬金不给我们行会1分，除了在我们行会挂个名，根本就是独立运作的，刚才和你还那态度说话……换我就直接跟他翻脸了！”

“别生气别生气。”奥沙笑着拍拍老朋友的额头，“你真以为他们派去的100多号去就能取胜？”

“又不光他们几个，不是还有针叶山的……”

“针叶山的已经危急存亡了，猛犸大军又是倾巢出动，可不是接应我们时追上岸的那群水鼬能比得了的。”布林拉普也抱着怀，忧心忡忡地说，“他们的口气我也很不爽，而且很显然他们是想独自把这巨额奖金吞掉。”



“一旦成功，他们积累的功绩也足够申请行会了。到时候他们就能彻底摆脱我们口袋乐园行会，而和我们在宿场町并立起来。”奥沙拄着下巴，看着炉火若有所思。

“所以他们才宁可冒这么大险？”暖暖猪波尔卡怒气未消，“那可是猛犸猪！不用说雪崩山的全体出动，就10个猛犸猪也足够干掉他们那100多个了……”

“不说别的了，风铃，叫所有的救助队、探险队的队长，来大厅开会！”

门口的风铃听到后，悬浮到半空，叮铃铃响起了清脆的铃声，很快，行会的救助队、探险队的队长们便到到齐了。

奥沙没有任何铺垫，直奔主题：“各位今天在湾天鹅酒吧的表现让我非常失望！那么多聚在门口，就没有一个敢把任务跟我们一起接下来的！”见大家不答话，奥沙继续道：“史温洛，你去悄悄跟踪丹赞他们，一旦有意外立刻飞回来告诉我。注意，只是跟踪查看，不要参战！”“明白！”一个大王燕点头答应，转身箭一般飞出去了。

“耐特雷、修班，你们带领我们行会的20个防御型精灵留下来看家。我们外出的时候如果有雪崩山或哪的来找麻烦。记住一定要防守，不要出击！”“明白！”答话的是一个铁盘坚果和一个铁骑虫。

“那么其他的，都等待命令，一旦有需要，我们立刻向针叶山进发！”奥沙这话一落，这下真轮到刚才那三个以外的队长们面面相觑了，有的干脆直接抗议：“会长啊！我们这是救助队、探险队，不是军队，有任务了想接就接，力有不逮就不接，这个是我们的自由，你身为会长有什么权利强制要求我们去赴险呢？”

奥沙眉头微皱，正要回答，被他旁边的布林拉普按住了，接着布林拉普站了起来，扫了一圈大厅里的队长们，一板一眼道：“诚如各位所说，奥沙身为行会会长，没有权利强制任何一个队伍、一个精灵去接受任何任务！所以各位

不仅可以拒绝他，如果你们把他的话举报给冒险总会，他的会长资格也会被立刻取消。”看大家目光疑惑，布林拉普清清嗓子继续道：“理论上这是你们行会的事，不该我这外来寄住的流亡者多说。但是请各位想想，针叶山那种只有冬天才到零下温度的地方，为什么雪崩山的冰系精灵们会那么热衷于攻打那里？”

见下面的队长们无言以对，布林拉普继续道：“大家应该知道，我和福特玛尔，以及南方来的波加先生、玛娜菲先生、阿嘉小姐以及现在是你们一员的诺克，都在一个月前从雪崩山帝国逃出来。为什么他们敢追杀王子殿下？因为现在的雪崩山绝非仁君当政！我的哥哥波泰西王重病在身而成为大首辅基卡斯的傀儡，基卡斯正通过发动对外战争的方式来转移帝国内的矛盾。一旦针叶山被攻陷，那么他们下一个的目标就会是距离针叶山并不算远的宿场町和口袋乐园！”

“真的……么？”

“如果不信的话你们大可以在此混日子，但是永远不要低估那些政客们的黑心！他们为了夺权，完全可以将普通平民的生命做草芥践踏！好了，我话说完了——奥沙，不要难为大家了，不想去的直接走好了；还想守住这来之不易的宁静的话，就在这和我们一起等消息吧！”

沉寂片刻，在场的队长们无一离开……

未完待续



轮回

文：静攸　图：凌宇沫



序·弥生

乱世地区。

虽然被称为乱世，但这个地区，在很长一段时间里也都是祥和的日子。武士与自己心意相通的口袋妖怪们互帮互助，心无芥蒂地生活在一起；十七座城池之间相安无事，各国大名们也本份地守卫着属于自己的城池。

但是从那个传说大肆流传之后，一切开始改变了。

只要得到十七座城池，创造这个乱世地区的梦幻口袋妖怪就会现身——对于武将来说，一睹梦幻口袋妖怪的真容、或者与梦幻口袋妖怪心意相通，不管哪一样都是莫大的荣耀。于是从这一天起，为争夺城池进行的战斗不计其数，乱世终于成为了名副其实的乱世。

如果说如今乱世地区还有什么地方算是比较安宁，那大概也就是源之国了。

这是阿市踏遍千山万水来到这个城池后的第一感受，相较起别处烽烟四起、剑拔弩张的状况，这座城池平静得像是不属于乱世地区一样。

她到源之国时，正是弥生之月。空气中虽然还残留着丝丝寒意，但万物皆已呈现复苏之态。沉寂了一冬的树木，黝黑的枝干上开始冒出嫩绿的芽，青翠的小草也怯生生地从土地里探出了头，河流细水涓涓，从刚刚复苏的大地上流淌而过，水流声温柔得如同情人的细语，不知不觉中洗净了远道而来的旅人的疲惫。

“真是相当平静的地方，胖丁也这么觉得吧。”

抱着自己的口袋妖怪，姿容清丽的少女兀自低语。她的视线慢慢地滑过目之所及的景色，无论从哪个角度看，它们都充满了勃勃生机。但是草木非人，又怎知观

景人内心解不开的愁绪。

“这样的平静又能维持多久呢，这看似与世无争的城池……”

一、花残月

确实，源之国的平静没能维持多久。其实所有人都知道，在这样的乱世之中，哪座城池又能够彻底底置身事外高枕无忧呢。

那日，少女如同往日一样带着胖丁上街，正当她停步在饭团铺子前要为自己的口袋妖怪买些食物时，街的对面匆忙地跑过一个看起来像是下级武士的人物。那人嘴里喊着：“火焰国的人已经攻到城门口了，大家暂避。”

阿市闻言，动作微微一僵，忙不迭地唤过胖丁正欲离去，又被饭团铺子里的人叫住。饭团铺老板娘的儿子——看起来甚至比阿市还要小上好几岁的少年，一边手脚麻利地替阿市包着她选好的饭团，一边还说着类似“好歹也是你付了钱的东西，拿了再走啊”之类完全没紧张感的话。

“你不害怕吗？不躲一躲？”

“能躲到哪儿去呀，源之国这么小的地方。”少年将包好的饭团递给阿市，一脸“我早就习惯了”的表情：“而且火焰国也不是第一次挑衅，反正有华菱殿下在，那些人讨不到什么便宜的啦。”

又是……华菱殿下吗？

这个称呼，阿市在到达源之国后也没少听闻，源之国新任的大名，似乎还是与自己年纪相仿的女性。当然，这位年轻的大名并没有什么传奇的事迹或是辉煌的战绩来供人口口相传，惟一比较能引起人兴趣的地方就是她的搭档口袋妖怪是乱世地区比较少见的伊布。总体来说其实和别的大名没什么不同——然而阿市并不这样认为，在她看来，一个新上任的大名，能在这连绵的烽烟中，维持着一座城池的平和安宁，还让城中人民如此信任，本身就是一件很了不起的事情。

“您……不要紧吗？看起来精神好像不太好哦。”

“我没事，谢谢了。”阿市向少年点点头，又把视线投向左边：“胖丁，走了。”

胖丁欢快地叫一声，蹦跳着跟上主人的步伐。

少年看着阿市的背影渐渐消失在街道尽头，突然想起什么似的一锤手：“那边是城门的方向啊，不过她带着少见的口袋妖怪呢，所以……大概没关系的吧。”

少年的猜测并没有全错，阿市去的的确是城门的方向，至于有没有关系，大概也只有天知道。

源之国城门处，两方人马似乎正陷入僵持状，来自火焰国的武士，他们的士气就如同他们的城池名字一样熊熊燃烧。暖暖猪的火苗在阳光下更显炎热，火舌毫不留情地吞噬着它能舔舐到的一切，滚滚热浪一波一波扑进，端的是咄咄逼人。反观源之国的武士们，并没有对手那种烈火燎原的霸道气势，但也防守得滴水不漏，圆企鹅的泡沫在逼近的火焰前轻盈飞舞，比帕水獭及时地构建出了简易的防御工事，没让对手有半点儿可乘之机。

阿市就是在这样的情况下，第一次见到了华菱。

相貌清秀的少女，柔顺的长发用神绳简单地束紧，素色的戎装辅以黑色的肩甲，掩去了女儿家的娇柔，平添了几分飒爽的英气。她的身边没有什么强壮高大的口袋妖怪，仅仅是一只看似没什么力量的伊布。但就是这样的她，安然地站在战阵最前方，一脸平静地观察着战局，没有一丝一毫的畏惧。



轰然作响的重物坠地声中，受损极重的他们，不得不带着前一刻还气势汹汹的火系口袋妖怪们撤回火焰国。

“呼……真危险啊，华菱大人，如果再晚那么一点点，让他们逼上前，那我们这回这可就真的……”前来汇报战局的年轻士兵，拍着胸口一脸庆幸。而对此，华菱依然是一副淡然处之的姿态。

“如果没有计算好，我也不敢一开始就让他们打得离城门这么近。你倒是想想，这座城池落到那些家伙手里，会是什么样子？”

“大概连灰烬也不会剩下吧。”

“所以我不会拿城池的存亡来冒险，泷你也不用杞人忧天。”

“哈哈，刚才是属下一时失言，不过，多亏了华菱大人，源之国才能一直维持现在的祥和啊。”

“别忘了，我很快，就要离开这里呢。”

“哎？哎哎！这倒是不假，可是华菱大人……”

“罢，先回去，这事稍后再议。”

“是。”

挥退了大大咧咧的兵卒，华菱转过身看向阿市，阿市那一脸惶惶不安像是做错了什么事情一样的表情让华菱忍俊不禁，她沉吟了片刻后，道：“我的名你应该也知道，不然就不会要求加入我这一方参加

也许就是被这样的气度所吸引，在源之国的武士们开始显出败势，缓缓地往城里撤退的时候，阿市贸然地赶到那个少女面前，提出了“请让我来助大人一臂之力”的请求。

“带着口袋妖怪，你也是武士？”

“是……是的！”

“我应该感谢你。”英姿飒爽的少女，注视着阿市殷切的表情轻轻笑出声：“不过，这场合战，已经结束了。”

滚石与圆木从城上轰隆隆地滑落，比帕水獭，比渡水獭与武士们之间的默契显然超出火焰国来犯者的预料，在一阵阵

合战了，那么，你……”

“市，华菱大人叫我阿市就好。”

“市？”轻声重复了一遍这个名字，仿佛石子投入湖心打破了凝滞，华菱一直平静无波的眼神突而起了微弱的涟漪，她认认真真地端详了眼前清丽的少女半晌：“你从龙之国来？”

“啊？那个……”

“别紧张，我只是……“华菱摆了摆手，似乎是在安抚阿市和她身边突然瞪大了眼睛，怒气冲冲地盯着自己的胖丁，又或者是在为自己的不谨慎的言语拖延时间。反正这之后，她很迅速地转开了话题：“方才，十分感谢。”

“华菱大人言重了。阿市明明什么忙都没帮上。”

“帮忙什么的，总不在那一时啊，而且能在合战场上提出加入我方，这实在很少见呢。”

“那是……那是因为……”阿市咬了咬唇，最终还是没有说出“因为”什么，但华菱似乎也无意追问，就这么把这个话茬接了过去：“不过，刚才没有答应你并不是怀疑你的能力，只是我将来要参加的合战，绝对不止是这样而已。”

“您，要离开源之国对吧。”

“嗯，然后扩充军力，往北方去，去阻止那个人。”

“啊……”

那个人，第六天魔王，信长。

为了召唤出创造这片地区的梦幻口袋妖怪，那个人正以风卷残云一般的攻势，驰骋于乱世之间。如今已经有数个城池归于他手，这样发展下去，要收下十七座城池，也不过是时间问题。

“如果被那个人得到了十七座城池，还不知道乱世地区会变成什么样子……”

“所以您才要去阻止他吗？”

“乱世地区有自己的信仰，不需要一个野心勃勃的统治者将它在一夕之间扭转。”华菱弯下腰，抱起脚边一直仰脸看着自己的伊布，蹭了蹭它柔软的绒毛，又说道：“当然……并不指望自己成为拯救乱世地区的英雄，不过是希望不要失去重要之物罢了。”

“此话怎讲？”

“坐以待毙是最不明智的，与其等到对方打过来，倒不如……他过来前就拦住他。”华菱说话的音调一直没有什么太大的起伏，再慷慨激昂的话语由她说出来也像是简单的转述。可这样的平淡同样有撩拨人心的力量：“我不希望这座我生长的城池落入别的大名之手，也不希望失去任何一个愿意追随我的人，这是我惟一的私心。”

似乎是惊讶于面前人过份的坦率，阿市有些怔忡地注视面前的人，少女眼神纯澈，神情坚定。她站在太阳的光晕中，整个人锐利得如同穿透硝烟的曙光，耀眼而虚幻，但只要靠近，就会发现她其实是能够触碰到的真实存在。

如果是这个人的话，也许就可以……

“您的意思阿市明白了，那么，阿市这边也有个请求。”

“请说。”

“若华菱大人一定要出征，也请让阿市加入华菱大人的军队吧。”

“理由呢？”

“一言难尽……

“那就不必说了。”华菱垂下眼，自顾自地抚摸怀中伊布的软毛：“说不出口的事情，只要自己记住就好。”

要知道，不愿意让它人知道的秘密，往往都是人潜意识最不愿意面对的真实，但同时，也是人心里最强韧的精神支柱，无论它代表的信息是正面还是负面。记住它，也算是抓住了一根稻草。

但这根稻草到底是救命用，还是压垮

自身，就全看之后的选择了。

二、轮转

阿市加入华菱军的一个月后，源之国再次遭到火焰国的袭击。

打退了进犯的火焰国武将后，华菱并未像以往一样驻守城中，而是挥师直逼火焰国，在重重落石与岩浆翻滚的战场上，利用喷火龙的火焰放射扫清障碍，最终闯入了火焰国的天守阁，击败镇守火焰国的秀吉，夺取火焰国。

以此役为开端，源之国年轻的大名开始辗转征战于乱世地区。

青叶国，泉之国，紫电国……

辗转中，源之国的战力也渐渐强大，而武将与口袋妖怪们的的羁绊也一日更胜一日。

无论是华菱与伊布，还是阿市与胖丁，抑或是军中的其余人，对于自己最佳搭档的口袋妖怪，似乎都有了不一样的新见解。

与其说是主人与从属，倒不如说口袋妖怪是他们如生命般重要的战友更加合适。

在合战中，所有的口袋妖怪不仅仅是听命于主人战斗这么简单，它们有自己的思想，面对同族时，它们的判断往往要比主人来得更加准确。华菱自己就是托伊布的福，险险地避开了好几次暗杀。

有了这样的经历，会更加珍惜身边的口袋妖怪也是理所当然。

而这样温柔的心意，又更加坚定了守护的信念。很多个夜晚，阿市在与华菱谈心，或是制定下次作战的计划时，都能感觉到华菱想要快些收下十七座城池的迫切心情。

她并不想否认华菱对梦幻口袋妖怪也有执念，但是这份执念，和她真正的心意比起来可算是微不足道的。从一开始，华菱就只打算为了源之国和平静的生活与追随她的人们踏上征途。

那个年轻的大名清楚自己没有多伟大的能力，拯救不了被贪欲蒙蔽双眼的武士和那些生不如死的口袋妖怪。因此倒不如自私一把，彻彻底底为自己的私心而战。

“一介女流，哪敢谈什么霸业，此次出征不过求个自保，若是源之国在乱世中能独善其身，天下再乱，又与我何干？”

这是在取得幻梦国的那一日，华菱面对谦信“汝难道没有称霸乱世之念”的提问时作出的回答，末了她还淡淡地反问一句：“谦信公若有统一乱世之志，怕是也轮不到龙之国在北方风生水起，可敢问谦信公，为何您不选‘一统天下’，却选了‘棋逢对手’这一步呢？”

这问引得谦信大笑，连连道源之国大名年纪轻轻，却担个为天下的虚名，还不如留一亩三分地让自己逍遥快活来得自在这样的道理看得透彻。可惜这乱世中有太多人为了虚名，而忘记了自己。

或许是出于对年轻的源之国大名的敬佩，又或者只是单纯想要继续享受棋逢对手的合战乐趣，谦信与信玄先后也加入了源之国的军队。一时间，原本默默无名的源之国与其大名的声威如同疾风一般席卷乱世，在被信长军所控制的地域也掀起了波澜。

走到这步，要说形势一片大好也不算过份。

可是华菱自己知道，真正的战斗现在才要开始。

之前那些未曾被信长所控制的城池，即使进行合战，也不过是点到为止的小打小闹，并不是非要拼个你死我活的争斗。而现在她却是真正要跟信长麾下的大名们作战。

不同的阵营，不同的信念，碰撞在一起究竟会掀起怎样的腥风血雨？这还真不好说。

但事到如今，她也已经没有了退路。

若不想失去更多，便也只有拼命向前一途。

三、武火

“为什么要反抗信长大人呢？”

“算了，道不同不相为谋，即使说开了也不会明白，不如干脆一战吧！”

这是与信长麾下的大名们开战以来，华菱听得最多的两句话。最开始时她还会惊异于那些人的信念与执着，但到后来也渐渐明白，就像自己执念于那座小小的源之国一样，这些人心里也同样有着那一份坚持。只不过他们要的是整个乱世，而不是拘泥于某个城池。

这大概就是华菱和信长最大的区别。

虽然不想自诩为救世主，但是华菱偶尔也会想：这些人，究竟知不知道他们这样可怕的执念，给整个乱世地区，和在这里生活的口袋妖怪们带来了多大的灾难。如果不是为了那只虚幻的精灵，不是为了征服天下的霸业，这些互相争夺城池的战斗，是否就能避免。然而，想多了之后也就只能苦苦一笑：这个乱世，谁不想扬名？谁不愿自己功高？即使没有那个传说，依然会有别的理由推动这些战事。

何况，自己与那些人，尽管出发点不同，征战给人带来的伤害从结果上看并无区别。

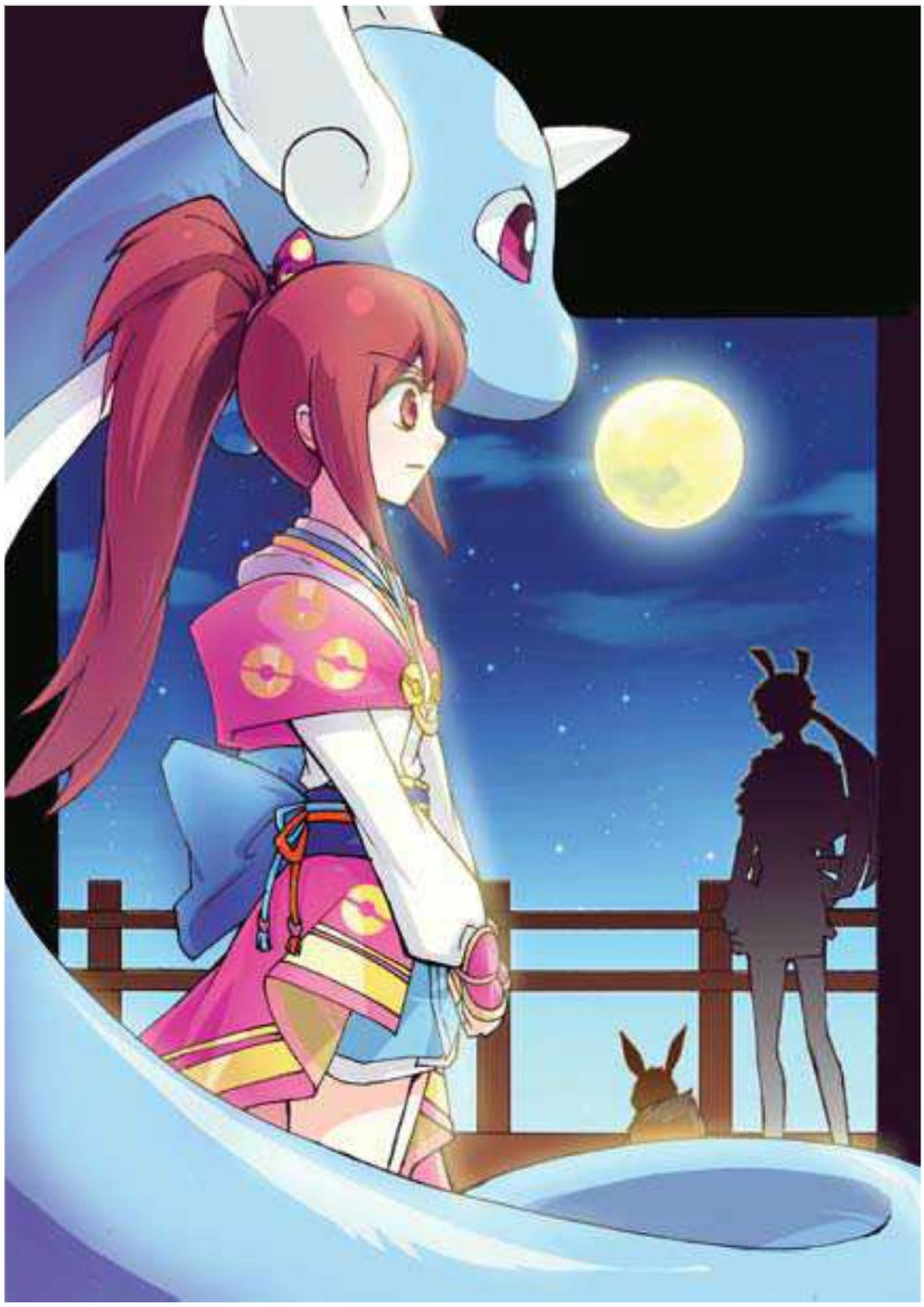
惟今之策，便是快点夺下十七座城池，终结一切。

话倒是这么说了，真做起来又谈何容易。

算一算，离开源之国，也有三年多了。

“华菱大人？”

少女的声音轻柔地从背后传来，华菱转身，阿市披着月亮冰冷的银色光芒，



一步一步地踏上木质的阶梯，走上天守阁来，以淡粉和素白为主色的衣衫衬得少女如同带露的鲜花一样娇艳，然而那绝色的面容上，早已不见了当初略带惶恐的怯意，而那只总跟在她身边蹦蹦跳跳的胖丁，此刻也不见踪影——早在攻下翼之国，道明了自己信长之妹身分之时，阿市便将随身作战的口袋妖怪由胖丁更换成了哈克龙。虽然她嘴上说“胖丁毕竟不适合这样的战场，还是让战斗力更强的哈克龙出来更好些”。但是华菱心里知道，阿市其实是很想与自己最佳连携的那只口袋妖怪一起作战的。

然而战场上瞬息万变的战况，不会给她更多的考虑时间。而胖丁的战斗力与哈克龙比起来，谁高谁低，一目了然。

什么时候，合战场上，竟然连武将真实的心意都容不下了？而身边这个少女，又是下了多大的决心，才咬着牙换掉了最心爱的搭档？

“这么晚了还不歇着，有什么事儿这么要紧？”

“也、没什么。”阿市放轻了脚步，走到华菱身边时眼中竟然满是犹豫之色，华菱见状也不催促，只是佯装观测星象，实则耐心地在等阿市开口，尽管她已经猜到她要说的话——十有八九跟今日傍晚碰上的那人脱不了关系。

果不其然，短暂的沉默后，阿市小声地道：“是关于光秀殿下……”

华菱嘴角微微一撇，不语。

今日傍晚她与阿市一道出城，幽灵国那鬼气森森的氛围，即使打了胜仗也不见得让人舒心，在城中巡视一番，安排好了各个点的布防后，阿市便提议到城外走一走。

她们两人出城本就是想放松放松，然而却在那个地方，遇到了比幽灵国美艳的大名更加棘手的人。

面如冠玉的男子沿着城外的水流，与乘龙一道而来，黑色的发与水蓝色的衣衫在夕风中翻飞，端的是英俊潇洒。尽管笑容温文、装扮儒雅，但是长期养成的武将气势却不因为这样的装扮而减弱半分。

“居然胜过了归蝶小姐，还真是不能小看呢，源之国的华菱殿下。但是，也就到此为止了。”他淡淡地说着，言语里却不见轻蔑，只是很好地诠释了何为不卑不亢，“若是华菱殿下进攻吹雪国，那么即使拼上性命，在下也会让您的脚步在那里停下。”

“光秀大人可真是执着……”不动声色地把阿市挡在了自己身后，华菱轻巧地回话：“但是，您睁眼看看，您那位主上，真的能给您期望的太平天下吗？在这民不聊生、尸横遍野的前提之下？”

“谁又知道呢。”男人清明的眼眸里有一刹那的迷惘之色，但很快又被冰冷的决意覆盖：“在下不过是，忠于职守罢了。”

“即使被当成棋子？”

对方却并没有再回答华菱，只与身边的乘龙对看一眼后，潇洒地转身离去。

“在下于吹雪国，恭候大驾。”一句表面听起来不带任何波澜的话语，其中包含了多少复杂的情绪，恐怕也只有说话人自己知晓。

“华菱大人。”阿市的声音柔和地敲碎华菱的回忆：“您对今天的事，怎么看？”

“怎么看？有他在，吹雪国不好打，但是非打不可。”

“可是……”阿市似乎还想说些什么，但话到嘴边又咽了回去，只对华菱优雅地施了一礼，便安静地离去。只留华菱一个人在天守阁上。

夜风飒飒。

次年卯月，华菱带着军队挥师吹雪

国。

那个在乱世中留下诸多传闻的男人，就在城上静静地看着这支势不可挡的军队。

她抬起头，与那个眉目如画的男子遥遥相望。距离太远，她看不清楚那人脸上究竟是怎样的表情，然而从他身后刺下来的太阳的光芒，却耀眼得仿佛可以吞噬一切。

合战开始，源之国一方几乎是被吹雪国压着打，暴风雪卷起的冰雪，几乎在瞬间冻结了春日还算温暖的空气；急冻光线和不断掉落的冰锥，一次又一次在军队前进的道路上形成难以逾越的障碍；就连平日里他们不曾放在眼里的催眠术也成为致命的利刃——在这冰雪构筑而成的城池里，即使是不展开合战，那与生俱来的严寒也足以让武士们丧失斗志，产生退却之意。何况来自温暖地方的源之国军队？本来就不擅长在冰面上作战。对方不留一丝喘息机会的攻势，自然打得他们节节败退。

一战结束，华菱的军队折损近半。

意外地，那人却并没有赶尽杀绝，在华菱匆忙下令撤兵时，他抬抬手，制止了己方的追击。

“别再来了，就凭你，根本到不了信长大人面前。”风雪中那人的神色染着一丝疲惫，就像缱绻的夕阳那般，温软慵懒，但依然有着让人移不开目光的光与热，

“这么拼命，最后竟然还放虎归山啊。”明明处于劣势，华菱心里倒没有斑点畏惧之色：“该说您是太温柔，还是过于优柔寡断？”

“我并不打算浪费力气在杀戮上。”光秀的手轻轻地抚摸过乘龙微微垂下的头颅，神色不：“而且，不管华菱殿下再来几次，都会是这样的结局。”

“看来您的心还是不够狠。”华菱若有所思地看着光秀，慢慢说：“如果一开始，想要统一这个乱世的人是您，会有很多事情变得不一样吧。”

“有心的话，天下可以是任何人的天下。”听出了华菱话中有话的暗示，光



秀抚摸乘龙的动作停了一瞬，但仅仅只是一瞬，而后他的视线直直地投向了华菱：“而在下，不过是选择了信长大人而已。”

因为是自己主动选择了那个人，所以不管前路是修罗道，还是光明途，都要至死不渝地追随吗？还真是不得了的忠诚啊。

这么想着，华菱看了一眼阿市，发现少女的脸色呈现不自然的惨白。

连一个外人都可以如此执着地追随自己的兄长，而身为信长的亲人，她却无论如何不能相信自己的哥哥，何等的讽刺，又是何等的悲哀。

在心里微微叹了一口气，华菱毫不犹豫地抓紧了阿市的手，在她惊异的目光里，一字一顿地对光秀道：“这次便多谢大人网开一面，但是也希望光秀大人知道，我也有不得不守护的东西。”

言下之意便是她会一直来挑战，直到拿下这座城池为止。

可是光秀就像没听见这句饱含敌意的暗示一样，只淡淡一笑，便挥手下令吹雪国军队回撤。华菱也不多磨蹭，吩咐鸣金收兵。

在即将离开那个战场时，华菱忍不住回了一次头。

黑发的男人倒背双手，神色肃穆地站在冰雪之中，冷风袭过，他身后士兵擎着的水色桔梗旗帜烈烈作响，旗面上那朵花，远远看去竟然是如此鲜活。

这温柔而冰冷的花，其实与乱世并不相称。但却因为那份单纯的决意，在硝烟中绽放出了绝代风华。

四、流离

再次进攻吹雪国，已经是那年的水无月，华菱还特地选了个大晴天。

这也是阿市的建议，想利用节气助军队一臂之力，但是她与华菱都心知肚明，若是那么容易输给节气，光秀也不可能成为这乱世中的传奇。

不过，大概华菱也是个注定要成为传奇的女子。

吸取了上次的教训，这次合战华菱打得异常顺利，上次战斗中已经从伊布进化成冰精灵的爱宠，在这冰封的战场上游刃有余。喷火龙与烈焰马的助阵更是让她如虎添翼，空中喷射的烈焰毫不留情地在对方冰系口袋妖怪身上留下灼热的伤痕，连最具威力的暴风雪也轻易被烈焰马的火焰漩涡逼开。而最后关头，阿市竟也像是发了狠一般，竟然命令哈克龙使用逆鳞。那种足以毁天灭地的力量在战场上扩散开的一刹那，天地轰鸣，连对方的惨呼都一并



吞没。

即使到了这个地步，光秀军也没有一丝一毫的让步，尽管谁都看出来他们已经是强弩之末。

想着上次的恩情，华菱本打算放光秀一马，这样也就互不相欠，再见面就是你死我活。然而她的下属中总有热血过分的青年，抱着不能养虎为患的心思，在华菱没有下令之前就向对方主帅发起了最后的攻击。

看着火焰冲着那个已经伤痕累累的男子打去，华菱和阿市心里都暗叫不好。就在她们都以为光秀会命丧于此的时候，原本已经濒死的乘龙，也不知道哪儿来的力气，硬是从残破的冰面上滑过，生生替自己的主人接下了这致命的一击，而后便软软地瘫在冰上，连一声哀叫都没发出。华菱见状赶紧喝止己方军队的再次进攻，而后道："现在撤的话，也许还有救。"

却见光秀站直了身子，深深吸了一口气，压抑着颤抖的声音，说："乘龙和在下，早已做好必死的觉悟。"

言下之意，便是他不打算退兵。

战况一时僵化。就在华菱咬着唇想要不要顺了他的意思直接一了百了时，阿市却走出了阵。

"哥哥大人他，真的值得您这么做吗，即使放弃最心爱的口袋妖怪，也要战斗到底？"

"市殿下，您不会明白的，信长大人的用心。"

"我不明白哥哥的做法，但是……光秀殿下您也不该辜负了乘龙啊。"少女说话时紧紧揪住了自己的衣襟，才不至于让声音过份地颤抖，她看着那个男人漆黑如同深潭的双眸，带着哭腔喊道："它根本不懂什么天下大义，它只是单纯地顾及光秀大人您的安危啊！光秀大人一心为哥哥大人尽忠，却忽略身边最单纯的忠诚和决意，不是很可悲么！"

少女稚嫩的嗓音，虽然融化在漫天飞雪和他沉默的视线里，但在所有人心上都划了一道伤痕。

归根结底，这旷日持久的战争，受伤最深的还是这些口袋妖怪们吧。它们不通晓权数，不明白大义，只是单纯地遵循着主人的心情，守护在主人的身旁，要说忠义，又有谁能及它们。可是，现在这个天下，四处都是把这些口袋妖怪往死路上推还觉得这是天经地义的武将们。

因为这些人知道，口袋妖怪永远不会背叛自己，所以才肆无忌惮。

"市殿下。"

"阿市，好了。"华菱带着冰精灵上前："光秀大人也不是执迷不悟的人。这些事情，他自然懂得掂量。何况，光秀大人还对我有恩，我总不至于赶尽杀绝的。"

不轻不重的一句话，算是找了个双方都能下的体面台阶。

那日光秀领着败军撤退，不知去向，她看着水色桔梗旗帜消失在细雪之中，想着这辈子大概再也不会看到这个人了——毕竟，他的乘龙已经不能再承受一次战争。

可是她想错了。

两个月后，华菱带领军队与信长在神龙之国决战，她的身边不再是陪伴她一路行来的冰精灵，而是那只传说中的幻之口袋妖怪，而他的身边，却依旧是那只乘龙。

那只蓝色的口袋妖怪，颈上有一道深深的伤痕，怕是这辈子也不会消退。

这是刻骨铭心的伤害，对他，对它皆是。

饶是如此，他依旧站在了那个人身边，如同初见时一样，神情如冰，眉目如画。



但是这一战后，乱世地区便流传出幻之口袋妖怪已然离去的消息。而那些原本易主了的城池，也回到了原来的大名手上，一统天下的局面没有出现，可为了争夺城池的合战，却随着幻之口袋妖怪的离去渐渐减少。

历经四年，源之国终于在草长莺飞的季节迎回了它原本的主人。

“果然，还是这里最合适我们，对吗？”

已经换下了戎装的华菱，对着身旁的冰精灵浅浅微笑。

从此之后，这座城池之外的冷暖，一律再与她无关。从始至终，她心里装着的，只有这个生她养她的家乡，何况此役后，乱世地区大概再也不会掀起如此巨大的波澜了。尽管可能还是会有些小打小闹，但只要不找上源之国的门，她是断断不会插手的。

“一开始，选择信长大人的是我。”

所以，即使伤痕累累也要尽忠到最后，无论天下是什么结局么？从某种程度来说倒和你那只乘龙真像啊，至少，只注视着自己主上这一点，一模一样。

“那么就无须赘言了。”目光蜻蜓点水一样从他身上掠过，华菱的眼神最终停留在了那个不可一世的男人身上：“就看看最后的赢家，到底是谁吧。”

五、原点

这场战斗最后的结果，除了亲身参与其中的人，无人知晓。

自归城那一日起，华菱便断了与那些声名显赫的大名们的联系，这样便不必再被外界所扰，可以安心地做一个闲散的大名。

正因为如此，当乱世北方战火再起时，她并没有得到任何消息。

只是有一日，曾经亲密无间的阿市给她送来了信，信里写着光秀反出信长军一事。

信报传到源之国是正是霜月的最后一日。

那夜北风不止，她在窗前听了一夜落雪。

而后在天边露出第一缕光芒时，华菱



烧掉了那份信报。

她想，自己终究还是在意着那场历经了四年的战争，和那个直到最后，也不肯后退一步的男子的。

但也仅仅只能是在意而已了。

她与他在霜月终日的幽灵国外相遇，那时那人神色如冰，不卑不亢地道，是我选择的信长大人。而后那人为着这句话，倾尽最后的忠义。

而今又是那个相同的日子，那人却义无反顾地背叛了那个他曾经拼死效忠的主君。

世事无常，人心难测。

但是，这又与她有什么关系呢。

乱世的传说终究会永远持续，然而属于华菱的战争，却早就已经落幕了。

后记

首先推荐看文的BGM：堂本光一的《下弦之月》与岚的《无尽游戏》，

为什么又选择《口袋信长》的题材？是因为觉得上次的《决意》没能表达我想说的，和TT商量过以后，觉得再试一次也未尝不可。

这文最初的灵感，来自于那句“是我选择的信长大人”。写出这句话前，我在看冈田准一的《SP》，年轻的保镖面对各种残酷的场面，只说了一句“这就是我的工作”而后便带着一肚子纠结赴汤蹈火去了，想想那份执着，与这里的光秀有异曲同工之妙，所以很想写写这样的矛盾的忠诚。当然《战国无双》也是一个契机，KT着实把光秀人设上的优柔寡断刻画得淋漓尽致，不管是哪条线，要么信长宰他要么孙市宰信长，这人可从来没亲手干掉魔王，或许是他根本就没打算干掉信长，不过是选择极端的方法死谏。

“这么温柔的人，终究不合适修罗一样的战争啊”——这种感觉吧。

还有一个目的，斗胆想用自己的方法解读一下《口袋信长》的世界观。这个世界里，每个人都有自己的准则，当这些人足够强大，他们的准则碰撞，就会产生战争。对我来说故事无非是主角和信长的准则起了冲突罢了，一个是想保自己一方土地的平静，与其等你打到家门口再把你打回去，不如直接一了百了让你打不过来。另一个则是这乱世武士与口袋妖怪的争端太不和谐了，需要彻底地改变。

最后说说女主角的名字，取自花之纹章中四月十七日的“阴东一华菱”，其含义为“冒险”，守护那些追逐梦想，勇于挑战之人。嘛，之所以选择女主角完全只是因为我游戏里没用过男角色而已。

以上，这是我个人一次很任性的尝试，谢谢各位一直以来的支持，也请期待小心眼创作组的新作哦。

完



文/月神兔　图/kazuki桜　编/马修

前情提要：白星带天宇来到了属于他内心的秘境，去寻找寄宿在他心中的精灵，但是这个秘境似乎并不准备让他们轻易通过……

1

这次，天宇发现自己被传送到了一个完全陌生的地方。白星的身影已经从他的视野范围内消失，周围的时空曲线也变得比刚才单一了许多，惟一不变的就是那尊王座仍然高高地漂浮在前方，与刚才相比似乎并没有拉近多少距离。

不管怎么说，朝着那个方向去的话应该没错吧。

天宇发现从刚才开始，空间的异动就停了下来，无论他再怎么往前走，都不会被瞬间转移了。这样也好，省得在快要接近终点时又被传送到远方。

于是他便加快了脚步，朝着前方跑去。

可是这里的道路与刚才相比明显狭窄了许多，如果这时突然出现一只强大的精灵挡道，光靠风铃的力量恐怕根本无法对抗。

天宇的担心很快便成为了现实，跑了没多久之后，便有一只椰蛋树拦住了他的去路。天宇看见那只椰蛋树长着三张奇葩的脸，左边的那张脸半眯着眼睛，嘴角微微翘起，似乎是因为想到了什么鬼点子而暗自偷笑；中间的那张脸则张开了嘴巴，露出两颗龅牙，却仍然耷着眼皮，似乎是越想越好笑、忍不住笑出了声的奇怪表情；右边那张脸则是开怀大笑，笑得连眼睛都眯成了月牙。整个过程合在一起，简直就像一幅搞笑的四格漫画。

天宇玩游戏的时候也曾经注意过椰蛋树的表情，但那毕竟还只是掌机里的小画面，没什么真实感。而现在真实比例的大家伙出现在他面前，叫他忍不住想笑。



在天宇的意料之中。

“风铃！赶紧用束缚！”天宇一刻不停地继续指挥，仿佛正在享受着这场临场感百分百的战斗。

只见风铃紧接着后手攻击，双眼中魔光一闪，椰蛋树的脑袋上便好像被套上了紧箍咒似的，再也无法使用阳光烈焰了。

太好了！战术成功。

对超能系的风铃来说，椰蛋树的精神干扰本来就没有什么可怕，况且又有光之壁的保护，所以几乎可以无视。也就是说只要用束缚封住了阳光烈焰，椰蛋树对它就没有什么有效的进攻手段了。于是接下来该用的招数就是……

“风铃！用魔装反射！”

话音刚落，光之壁的前方便立刻又出现了另一道七彩的屏障，紧接不出天宇所料，从椰蛋树的脑袋上射出一道道环形的光波，光波打在七彩屏障上又被反弹了回去，打中了椰蛋树自己，于是椰蛋树的三个脑袋便同时耷拉了下来，闭上眼睛呼呼地睡着了。

没错！它用的果然就是催眠术！

这么一来无论道路再怎么狭窄，天宇都可以从椰蛋树的身边堂而皇之地绕道而过了。

其实在玩游戏的时候，天宇也经常喜欢用一些弱小的精灵来参加对战，比如他上次与白星比赛时用的那只奇拉奇诺就是一只并不怎么起眼的精灵。在他的眼里，任何一只精灵都应该有它们存在的价值，虽然看上去弱小，但只要巧用战术，就完全有可能战胜强大的高种族精灵。他觉得这才是玩口袋妖怪对战所能体会到的最大乐趣！

他知道如果将椰蛋树的阳光烈焰封

不过现在显然不是开玩笑的时候，天宇知道这家伙虽然长得憨态可掬，但实力绝对不容小视。他的种族值甚至比刚才被天宇看中的那只细胞十字更高，拥有强大的特攻能力，速度虽然平平，却拥有叶绿素特性，只要使用过晴空万里就能快过绝大多数精灵。这么强大的精灵光靠一只风铃显然是没法对付的。

当然，那只是对一般的玩家来说，但如果是纯白的幻影，就完全可能化腐朽为神奇。

如果不打倒它就无法前进，所以即使手头只有一只弱小的风铃，也只有使劲一拼了。

“风铃！赶紧使用光之壁！”天宇觉得自己仿佛真的成了动漫里的男主角，像这样直接大声将技能喊出来的感觉果然比在掌机上按键爽太多了。

抢在椰蛋树还没有出招之前，天宇便首先命令风铃使出了一招防御技能。果然不出所料，紧接着椰蛋树便使出了晴空万里，将整个空间照得透亮，随后根本没给风铃再次出招的机会，一道耀眼的光芒便从椰蛋树的头顶迸射而出，将风铃打翻在地。

不过这并不碍事，因为有光之壁的保护，风铃并没有受到多大的伤害，一切都

住，在精神干扰效果不佳的情况下，对方最有可能打出的便是催眠术。所以刚才的光之壁防御加上束缚封杀，其实都是为了最后用魔装反射反弹催眠术而做的诱导，幸运的是对方果然中了他的圈套。

看来玩对战时他所表现出的那种十拿九稳的先读能力，在这个心灵世界里也一样有效啊。

但其实，熟悉口袋妖怪对战的玩家都应该了解，天宇依靠的并不仅仅是先读能力，更重要的是他对游戏系统和每一只精灵的全番了解。或者再说白一点，他依靠的是对口袋妖怪世界无尽的爱，这是每一位口袋高手通往冠军之路的关键！

2

天宇信心满满、意气风发地跑着，简直就像换了一个人似的，完全没有了平日的那个颓废样。看来只要是在这个幻想世界里，他就有着使不尽的力量。

不过他的好运似乎也很快走到了尽头，毕竟光靠一只风铃的力量，要战胜一只椰蛋树或许还行，但要突破这么庞大的时空迷宫，也许从一开始就是不可能的吧。

没过多久，又有一群超能系精灵封锁了它的去路。胡地、迷唇姐、跳跳猪、爱心蝠，每一只都是比风铃强得多的最终进化形态。而且这个数量的话，就不是光靠战术和先读、或者哪怕是爱能解决问题的了。

这是犯规的吧！天宇心想，游戏里可不会出现这种四对一的局面啊。

面对这毫无胜算的战斗，他一时不知道该怎么指挥才好了。

胡地的精神干扰和迷唇姐的冷冻光线一起打过来，立刻就把风铃打得奄奄一息，胜负似乎在瞬间就已经见分晓了。天宇扶起倒在地上的风铃，那被打得生疼的表情让他看得好不忍心。

他突然意识到，虽然这个世界就和玩游戏一样有趣，但和游戏不同的是，这里的精灵都是活生生地存在着，疼痛感自然也都是真实的，如果是能赢的场面，那么和精灵一起努力一番，忍住伤痛换来胜利的荣耀，倒也是一件美事。但既然现在毫无胜面，又何苦让它继续受伤呢？

“算了，不要再打了，放弃吧。”天宇下达了他的指令，但让他感到意外的是，这个指令，居然被无视了……

他看见风铃忍着疼痛重新漂浮起来，似乎很不甘心地准备继续战斗。

“喂！你没听见吗？我叫你停下！光靠你是不可能打赢它们的，难道你不明白吗？”他着急地继续喊道。

如果是在游戏里，那么精灵将会对训练员的命令百分之百地服从。但是这个世界的规则显然与游戏有所不同，不仅疼痛感是真实，精灵的自尊心似乎也是真实的，即使有天宇的指令也绝对不肯临阵退缩。

风铃无视天宇的命令自己发动了攻击，努力地释放出影子球将胡地打翻在地。不过剩下的三只精灵又很快对它展开了攻势，爱心蝠振着翅膀拍打过来，跳跳猪则一蹦一跳地用头冲撞，但风铃却依然用坚毅的眼神抵挡着攻击，并且准备再次发动反击。

明明弱小却偏要面对强敌坚持战斗，这种意志力简直就和那些热血动漫中的男主角一样啊。

你是在鼓励我无论遇到多么强大的对手都不要轻言放弃吗？哼！真是被小看了呢。你知道吗？我可是口袋妖怪中国赛区的冠军哦，才不是需要你提醒的胆小鬼呢！

准备好了吗？我可要上了！虽然的确

没有什么胜算，但还是让我来陪你一起战斗，直到倒下为止吧！

于是当跳跳猪再次冲撞过来的时候，天宇竟然一拳头打在了它肥肥的脑袋上，把它给打飞了。

“怎么样？我果然很强吧。”他得意地喊道，“这样就不是一对四，而是二对四了！”



3

“呜呜呜……好疼。”白星捂着被抽疼的脸颊，两眼泪汪汪的，一副好委屈的样子。

她从地上爬起来，发现自己已经被从天宇的内心世界里给打出来了，而且天宇也在旁边，正以一个非常难看的姿势倒插在地上，看来也是被打出来的。

这也难怪，带着风铃这么弱的精灵，能成功杀出重围才怪呢！

按照这个世界的规则，除了梦之岛以外的秘境每天都只能进出一次，如果被打出来的话，即使剩余的时间再多也只能想办法明天再来挑战了，真是不走运啊。

白星气呼呼地瞪了天宇一眼，“你那个到底算什么内心世界呀，为什么会这么变态！”

天宇才觉得郁闷呢，虽然看上去好像的确是他的责任，但这又不是他能够控制的。

“啊呀，你脸上怎么会有一条红印子？受伤了吗？要不要紧啊？”天宇发现自己居然也学会关心女孩子了。

“什么什么？是刚才被呆呆兽打伤的吗？啊呀这下糟了，会不会留下伤疤呀？”白星立刻着急了起来。

“这倒还不至于啦，看起来只是皮外伤而已。”天宇赶紧安慰她。

“什么叫看起来只是皮外伤而已呀？如果破相的话我可饶不了你！”白星急得都快哭出来了。

这个女孩真是太不好相处了！

好不容易才把她安抚妥当，天宇这才发现他们又来到了一个完全不同的秘境。这里似乎是一座城市的废墟，到处都是倒塌的楼房，被酸雨侵蚀得锈迹斑斑。肮脏的地下水涌上地表，冒着腾腾的恶臭。而这里的精灵也大多以毒系为主，除此之外还能看见一些虫系、鬼系和恶系的精灵，与周围的环境显得十分搭调。



“没想到口袋妖怪的世界里也会有这么脏乱不堪的地方啊。”天宇感叹道，“这究竟是什么地方？”

“这里就是我们生活的城市。”白星

回答。

“什么？这怎么可能？”天宇有些不敢相信，但是他看到远处有一栋倒塌的巨型铁塔，那的确就是他们这座城市的标志性建筑。而且再仔细一看，他们现在所站的位置不正是他们的学校……的废墟吗？

白星告诉他，心灵世界是一个难以想象的博大空间，刚才看到的梦之岛只不过是最外围的世界之心，那里可以算是万物生灵的心灵世界的集合体。而这个世界之心下面则分支出无数个秘境，一个物种、一个族群、一座城市、一种人群，凡是能被分类的群体就都有着一个属于他们共同的心灵集合体。这些秘境往往是纵横交错，互相贯穿的。而其中的每一个个体，又都有一个属于自己内心世界的秘境。这所有的一切加起来才是心灵世界的全貌。

天宇被白星描绘的这幅图景给震撼了，这种感觉他是第二次体会到，要说第一次，那就是他看到天文学家描绘的宇宙图景，那些比整个太阳系还大上万倍的恒星，在整个宇宙中都只不过是一个不起眼的小点而已，而这样的点在宇宙中多得数也数不清。现在他感觉到，心灵世界的宏大简直就跟物质世界的宇宙有得一拼，即使穷尽一生也不可能洞悉它的全貌吧。

但是为什么，我们的城市在心灵世界中竟然会是这般景象呢？

无论来多少次，白星对此都无法理解。现实世界中的这座城市是那样地繁华，那样地欣欣向荣，可为什么在心灵世界中却会是一片废墟呢？

天宇倒是不以为然，因为他对这座城市本来就没有什么好感。林立的高楼时常会让他产生一股莫名的压抑感，外面的空气永远都是灰蒙蒙的，汽车喇叭的噪音时常搅得人心神不安。所以他除了平日不得不上学以外，其他时间宁可宅在家里也不愿出来。

虽然刚开始他看见眼前的场景也不免大吃一惊，但现在转而一想，眼前这个庞大的废墟反倒很符合这座城市在他心中的形象呢。

只是可怜了生活在这里的精灵，天宇发现它们个个都无精打采地，完全没有刚才在梦之岛上那些精灵那样的活力。看来即使是毒系精灵，也受不了这里的瘴气啊。

“真是糟透了，这么恶劣的环境，真是一刻也不想多呆在这里了呀。”天宇叹道。

“可不是嘛！”白星撅起小嘴抱怨道，“就是因为有这样的环境，所以我们才会经常忙得不可开交。你看那些从地底下冒出来的毒沼，还有天上时常会下的酸雨，其实都是黑暗力量的源泉。在这种环境下，精灵被黑暗力量污染的几率自然也就高得多了，所以我们的城市里才会有那么多黑暗精灵出现呀。”

“哎……算了算了，再抱怨也没用。”白星有些泄气地说，“本来想赶紧帮你找到寄宿的精灵，好让你早点成为可用的战力，帮我分担一些任务的。现在看来也只能明天再想办法来试试了，我们差不多该回去上课了吧。”

“那么……这些精灵被黑暗力量污染的时候，具体表现又是怎样的呢？”天宇似乎仍然对这个话题保有兴趣。

“会有一团幽灵般的黑影缠绕在精灵周围啦。”白星用手比划道，“然后这些黑暗力量便会逐渐渗入精灵体内，使精灵变得浑身漆黑，性格也变得邪恶又粗暴！”

“原来如此。”天宇一拍手，然后指着白星身后的某个方向，有些不敢确定地问道：“你快看那里，那只耿鬼是不是正在被黑暗力量污染呀？”

“什么！”白星吓了一跳，赶紧回

头，看见身后果然有一只耿鬼正在被黑暗力量侵蚀，情形就和她刚才描述的一模一样。



“啊呀你怎么不早说！”她着急地喊道，“赶紧捉住它呀！别让它逃到现实世界去捣蛋！”

说着她便立刻起身冲了上去，可惜为时已晚，完全黑暗精灵化的耿鬼突然消失在她面前，然后又突然出现在她头顶，对着她调皮地踩了一脚，趁着她一个踉跄还没站稳的时候又再次一跃而起，消失在黑暗里了。

“居然敢踩本姑娘的脑袋！”白星捂着脑袋被气得满脸通红。

如果能在心灵世界发现正在被污染的黑暗精灵能及时干掉自然最好，否则的话就只好追到现实世界去把它解决掉了。

白星赶紧拉住天宇的手对他说：“还愣着干什么？快跟我一起追呀！”

4

于是他们便在校园里展开了一场激烈的追逐战。虽然天宇完全不知道尚不能与精灵融合的自己究竟能帮到什么忙，但是既然白星叫他跟着一起追，他也只能乖乖地跟在后面，免得再惹她生气。

自从他们进入心灵世界到现在，现实世界的时间果然没有丝毫的改变，仍然是上课前五分钟，同学们大多都已经来到了教室，交完了作业便拿出书本准备上课，却被突如其来的耿鬼和骑着扫把的魔法少女惊得一片哗然。

他们在搞什么？拍电影吗？

没过多久，几乎整个校园里的学生都从教室里探出脑袋，吃惊地观赏着这难得一见的奇观。老师们自然也都闻声从办公室里跑了出来，却完全无法理解眼前究竟发生了什么。于是天宇只好一边追赶，一边对着他们一个个陪着笑脸。

“喂！搞出这么大的骚动，真的没关系吗？”天宇担心地喊道。

“当然没关系。”白星一边穷追不舍，一边不耐烦地回答，“我不是都跟你说过了吗？只要尽快把那只耿鬼解决掉，一切就等于全都没有发生过啦。”

可是这种自信起码是要建立在“尽快把它解决掉”这个条件的基础上的吧，但天宇却总觉得那只耿鬼似乎很不好对付。它的身体忽隐忽现，灵活地穿梭在人群间，以人群作为屏障遮挡着白星的视线，虽然人群的骚动依然清楚地暴露了它的位置，但它的速度本来就比白星略胜一筹，白星虽然嘴上逞强，但看上去似乎追得很吃力。

耿鬼突然闯进了一间教室，用念力推动课桌，把教室搞得一团糟。它在同学们的身边忽隐忽现，还冷不防地用它鬼魅的舌尖去舔同学们的脸，惹得教室里一片尖叫，有的同学还被舔得浑身麻痹。

对于在自己的追踪下它居然还有功夫这么无法无天，白星感到非常恼火，她伸出掌心，嘴里又像小猫一般啼哭了起来，这意味着她将施展魔咒，使出她的绝技。

只见一道魔法阵立刻出现在她身前，黑色的光球从中迸射而出，迅猛地飞向耿鬼，可是却被耿鬼用念力举起的一只书包给挡住，顿时爆开一团黑色的火花，书本被打得四处飞散，再次激起教室里一片惊叫。

“喂！白星！这究竟是怎么回事？快给我解释清楚！”有个老师突然冲进来对她吼道。

这也难怪，闹出这么大的动静不惊动老师才叫奇怪呢。

“放心吧老师，我会妥善处理的。”白星只是这样简单地回答了一句，根本没功夫去理他。再说她也觉得没那个必要，反正只要赶快把耿鬼解决掉，他们自然就会忘记现在发生的事了。

“快从后门夹击它！”白星对天宇喊道。

接到命令的天宇赶紧冲到这间教室的后门，拦住了耿鬼的去路，但是面对向他扑来的耿鬼，却完全不知道自己该做什么才好。

不管了！跟他拼了！就像刚才对付跳跳猪时那样，狠狠地揍它一拳吧！

于是下意识地，天宇便使尽浑身力气，撩起一记重拳，朝着耿鬼挥去。

可是……耿鬼却忽地一下变成了虚影，拳头从它身上穿过，只打到了空气，害得天宇一个踉跄，差点摔倒在地。

“啊呀，你怎么这么笨呀，普通系的攻击对耿鬼无效，难道你不知道吗？”白星在一旁抱怨道。

既然如此，你叫我来挡它到底有什么意义呀！

正想要反驳，天宇却发现自己的身体居然不听自己使唤地动了起来，他伸出双手朝着白星步步逼近，十只手指在空中怪异地扭动，做着很猥琐的动作。

真是糟糕！居然被耿鬼上身了！

“你想干什么？”白星把双手抱在胸前，露出一副很厌恶的表情，随后“呀”地尖叫了一声，便一脚踹在了他的脸上，“大，大色狼！”

天宇被踹翻在地，耿鬼也被从他身上踹了出来，他捂着脸上的脚印再次感叹，跟着这个女孩果然一点好事都没有啊！

趁着耿鬼被她从天宇身上打出来还没站稳的机会，白星又再次发射了一枚影子球，这回不偏不倚，正中目标。

太好了！影子球克制鬼系，这一击至少也要了它半条命吧？看来问题解决了。

可是再仔细一看白星才发现，从影子球爆炸后的黑雾中应声坠落的竟然不是耿鬼，而是一只替身娃娃！

真糟糕！它在哪里？

白星立刻四处张望寻找着耿鬼的踪迹，她知道这种时候绝对不能松懈，那只耿鬼一定还没有跑远，也许正藏在教室的某个角落里，等待机会向她反击。

可是她看了课桌底下没有，看了教室门的背后没有，看了天花板上旋转着的吊扇后面也没有。她又仔细地看了每个同学的身后似乎也没有发现耿鬼的踪迹。

奇怪了，它究竟跑哪儿去了？

然而就在她回头看向黑板的一瞬间，耿鬼竟突然出现在她眼前，对着她做了个可怕的鬼脸，还把她的裙摆使劲地往上一掀，吓得她再次“呀”地惊叫了起来，赶紧用力压住裙角，坐倒在地上。

“咯咯咯咯……”耿鬼对着她调皮地诡笑，显得十分得意。白星气呼呼地爬起来正准备继续攻击，却突然发现它手里似乎多了件什么东西？

仔细一看，啊呀！她最喜欢的那顶

象征着女巫身分的魔法帽居然被耿鬼抢走了！



耿鬼戴着她的魔法帽得意地往教室外逃去。不行！一定要好好教训它！

白星像是受到了莫大的羞辱一般，气呼呼地催着天宇赶紧跟她继续追击，可是却突然发现刚才被她踹翻在地的天宇现在正好就倒在她的脚边，抬起头来惊慌地看着她摇动着的裙摆，鼻子里居然还淌出了血。这个意外的情景顿时让她整张脸从脖子红到了耳根。

这……这么说来刚才被掀裙子的时候都让他给看光光了？

“大，大色狼！你去死！”

5

天宇觉得这个世上最郁闷的事莫过于自己明明什么也没做就莫名其妙地挨一顿打了，而这样的事在这两天内居然接连发生，而且每天都要接连遭遇两次。他本来觉得昨天挨了两个巴掌印已经算是很倒霉了，却没想到今天居然又很不幸地换成了两个鞋印！

可是也不知为什么，虽然明知道自己也许什么忙也帮不上，反而还要被蛮不讲理地虐待，但天宇却还是从地上爬起来，很贱地跟在白星后面继续追赶。

他突然觉得自己一定是个弱受！

情况比想象中的糟多了，时间一分一秒地过去，白星却连一下都没有真正击中过目标。

这也许是她至今为止遇到过的最难缠的对手了，它不仅速度飞快，而且如同鬼影般忽隐忽现，即使想用黑眼神锁住它的行动，也会因出招的瞬间目标突然从视线中消失而使技能失效。而且就算它偶尔停下来与白星过上两招，也总是将她戏弄一番以后扬长而去，严重地伤害了她的自尊心。

虽说只要尽快将它解决掉一切就会恢复原样，但现在白星已经没有那个信心了，这么厉害的对手，光靠她一个人根本就没法搞定啊！

她骑着扫把，在全校同学的围观之下，跟在耿鬼后面穷追不舍。跑上一层层阶梯，穿过教室走廊，拐过好几个弯道，又从另一头下来，最终回归原点，完全就在被耿鬼牵着鼻子走。

她吃惊地发现耿鬼身上的黑暗力量居然已经开始消散，比以往她遇到过的黑暗精灵都要快得多，这下可糟了，看来真的要来不及了。

这可怎么办？既然已经造成了那么大的骚动，如果无法及时解决问题可就难以收场了。

可是白星，却感到自己已经无计可施了……

笨蛋天宇！要是你能派上用场的话，那就不至于会搞成这样了。她在心里暗想。

然而就在这时，她却看见天宇突然出现在前方，展开双臂，拦住了耿鬼的去路。

咦？他想干什么？他还没有完成试炼，还无法随意使用精灵的力量，光靠赤手空拳，连耿鬼的边都摸不到，刚才不是已经验证过了吗？这个笨蛋，他还想再吃一次同样的亏吗？

虽然这么想，但她仍然希望这个看上去一点也不可靠的家伙能为她带来意想不到的奇迹。

一定要做点什么！天宇心想。

他知道自己在现实世界里的确就是个一无是处的衰男，但是在二次元的世界里，他却一直认为自己是一位不败的王者。现在他所喜爱的幻想世界好不容易闯入了他的生活，他又怎么可以眼巴巴地站在一旁，只做一名看客呢！

一定要把它打败！他用强烈的意志在心里念道。

可是……究竟该怎么做呢？

“不要依赖你的视觉！”

突然，那个声音又再次在他耳边响起，就如昨日他面对暴鼬时所听到的一模一样。

谁？究竟是谁在对我说话？

“不要依赖你的视觉。”那个声音没有回答，只是继续在他耳边陈述，“视觉往往会欺骗你，要用心灵去洞悉眼前的真相。”

他还是没有时间去寻找声音的来源，只能相信那个声音，照着它的提示去做。于是他闭上了眼睛，用心去感知对手的存在。

这种感觉似曾相识，每当在对战中需要先读对方的行动时，他都会像这样把眼睛闭上，然后他就好像成了自己的对手一样，想对手之所想，对手的思维模式便会清晰地浮现在他眼前。

现在也一样，虽然他闭上了眼睛，却意外地发现耿鬼那迅捷的行动清晰地展现在眼前，就连忽隐忽现的瞬间似乎都能够精确地捕捉到了。

就是现在！

他突然睁开了眼睛，耿鬼果然就出现在他心眼所见的位置上，于是他重重地挥起一拳朝耿鬼打去，拳头竟然击中了耿鬼的脑门，将耿鬼打翻在地。

居然击中了！白星不敢相信自己的眼睛，她追了半天连个边都没有摸到的耿鬼，居然被天宇用拳头就给击倒了？

她看见前方耿鬼的轮廓已经变得异常清晰，再也不会像刚才那样如幽灵般忽隐忽现了。这么说来……她记得刚才看见天宇突然睁开眼睛的一瞬间，眼神里似乎闪出某种奇异的光芒，这难道是……超能系的技能奇异眼？

如此一来它就逃不掉了！白星立刻又



用小猫啼哭的声音释放魔咒，使双眼放出黑色的光芒将耿鬼的行动封住，这回耿鬼再也无法依靠突然消失而躲避黑眼神的封杀了。

这么说来昨天他面对暴鼬的时候也用出了强大的超能系技能重力场呢，像这样在尚未与精灵融合的情况下就依靠自己的力量接连掌握新的技能，她真的是从来都没有听说过。看来这个大色狼还真是意外地可靠呢，这下可帮到大忙了。

既然无法逃跑，那么接下来就好办多了。白星继续骑着扫把朝耿鬼冲去，嘴里哼着魔咒，魔法阵像蓓蕾般绽放，影子球正蓄势待发，准备给它最后的一击。

耿鬼身上的黑暗力量正在消散，时限马上就要到了，还好老天保佑，在这最后的关头，她终于可以有惊无险地完成猎杀了。

然而她却发现被逼入绝境的耿鬼居然还在对着她诡笑……

有什么好笑的？死到临头还想要逞强吗？

“咯咯咯咯咯……”又是一声诡异的笑声，就在这千钧一发的时刻，耿鬼突然举起了刚才从白星头上抢来的魔法帽……

这让白星又再次想起了刚才被戏弄时的场景，气得真想赶紧好好揍它一顿。可是它把魔法帽拿出来究竟是想要干什么呢？总不见得一顶帽子也能当作武器吧？

还没等她想明白，那顶魔法帽突然就从眼前消失了，随之出现在耿鬼手里的居然是一柄扫把。白星顿时感到失去了平衡，一个踉跄，影子球也打歪了，她这才发现自己骑着的扫把居然已经没有了，失去飞行能力的她只能随着惯性一个劲地朝前方冲去。

“呀……”她惊叫着眼看马上就要撞到前方的天宇了。怎么会这样呀！这只狡猾的耿鬼居然靠技能道具交换，用抢来的魔法帽把她的扫把给换走了！

“噗通！”一声，她把天宇撞倒在地上，耿鬼随着黑暗力量的耗尽而消失，白星也与巫妖王解除了融合，变回了原本的学生装。

额……好疼啊……

天宇被她撞得头晕眼花躺在地上，她用一只手撑着天宇的肩膀直起身来，另一只手摸了摸被撞疼的小脑袋。缓过神来以后她才发现自己正以一个非常尴尬的姿势坐在天宇身上，而周围则有一大群同学在旁围观。

天宇班上的几个男生正在用极度羡慕嫉妒恨的眼神看着他们，一边还窃窃私语议论着什么，似乎不敢相信他们居然已经发展到这种程度了。而一些害羞的女生则赶紧遮住了眼睛不敢朝他们看。

喂喂喂！是不是遭到什么奇怪的误会了？

当黑暗精灵因黑暗力量耗尽而自行消失的时候，虽然人们将会忘记它们的存在，但它们造成的破坏与后果却不会消除。世界将会用另一种符合物理常识的方式来重组造成这些后果的起因。

那么在这个全新的平行空间里，他们两人究竟是做了什么，才会像这样摔在一起？



未完待续

光盘导视

一、宠物小精灵BW2 OVA



1.丹特与小刚！
暴鲤龙的逆袭！

二、宠物小精灵AG



10.怪奇！
木果兽宅第之谜！



11.黑毛犬和皮皮犬，
神秘的进化！



12.顶叶兽和花店三姐妹！



13.宠物小精灵竞技赛！
黄蝶的华丽战斗！

菜单曲目：4号路（口袋妖怪 X · Y）

视频观看地址：http://t.cn/8ktcPin

密码：FDJoi58

《口袋玩家》72辑读者调查表

姓名________ 昵称________ 年龄________ 性别________ 职业________

Email________________QQ________

地址____省________市（县）________区________

邮编________ 联系电话________

爱好________________

自画像

□我愿意公开QQ

你最喜欢《口袋妖怪》的

□游戏 □动画 □漫画 □周边 □其他________

你正在玩的《口袋妖怪》是

□正统系列 □口袋迷宫 □口袋突击队 □口袋大乱斗 □口袋信长 □PC对战软件

□其他________

本辑你最喜欢的内容：________________

原因：________________

本辑你最不喜欢的内容：________________

原因：________________

你对本辑的栏目构成满意吗？

□满意 □一般 □不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？________

____

你购买《口袋玩家》是

□每辑必买 □有选择地购买 □刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到？

□当天 □一周左右 □一个月左右 □更长时间 □其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

□正常 □重影 □图片灰黑 □页未裁开 □掉页 □其他________

你对《口袋玩家VOL.72》DVD的内容

□满意 □一般 □不满意

本辑的DVD动画有什么问题？

□没问题 □有点卡 □读不出来 □声音和动画对不上 □字幕显示不出来

□其他________

在《X・Y》这样有新精灵也有旧精灵登场的系列新作中，你更倾向于使用新精灵，还是更倾向于旧精灵？并说说你的观点和看法。

____

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说发生在身边的趣事（如不够请附纸）

____

《口袋玩家》72辑幸运抽奖

只要在2014年1月25日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在74辑公布。

口袋玩家

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品



本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元